

新生代办公指南
办公设备新形态



影像中的传承
摄影师的游戏博物之旅



横跨百年的战场传奇
《潜龙谍影》编年史

大众软件

02
2014年
2月合刊

电脑应用与娱乐的第一选择







P48

影像中的传承

跨越40年的现代游戏时空，无数的游戏主机登上历史舞台又随风而去，我们要如何保留这些历史？40余年来有超过100款游戏主机和掌机问世，给跨越几个世代的玩家带来的不仅是欢乐，还有流传于世的工业设计、电子技术和数字产品产业的遗产。这篇故事的主人公，便是这样一位遗产的传承者。



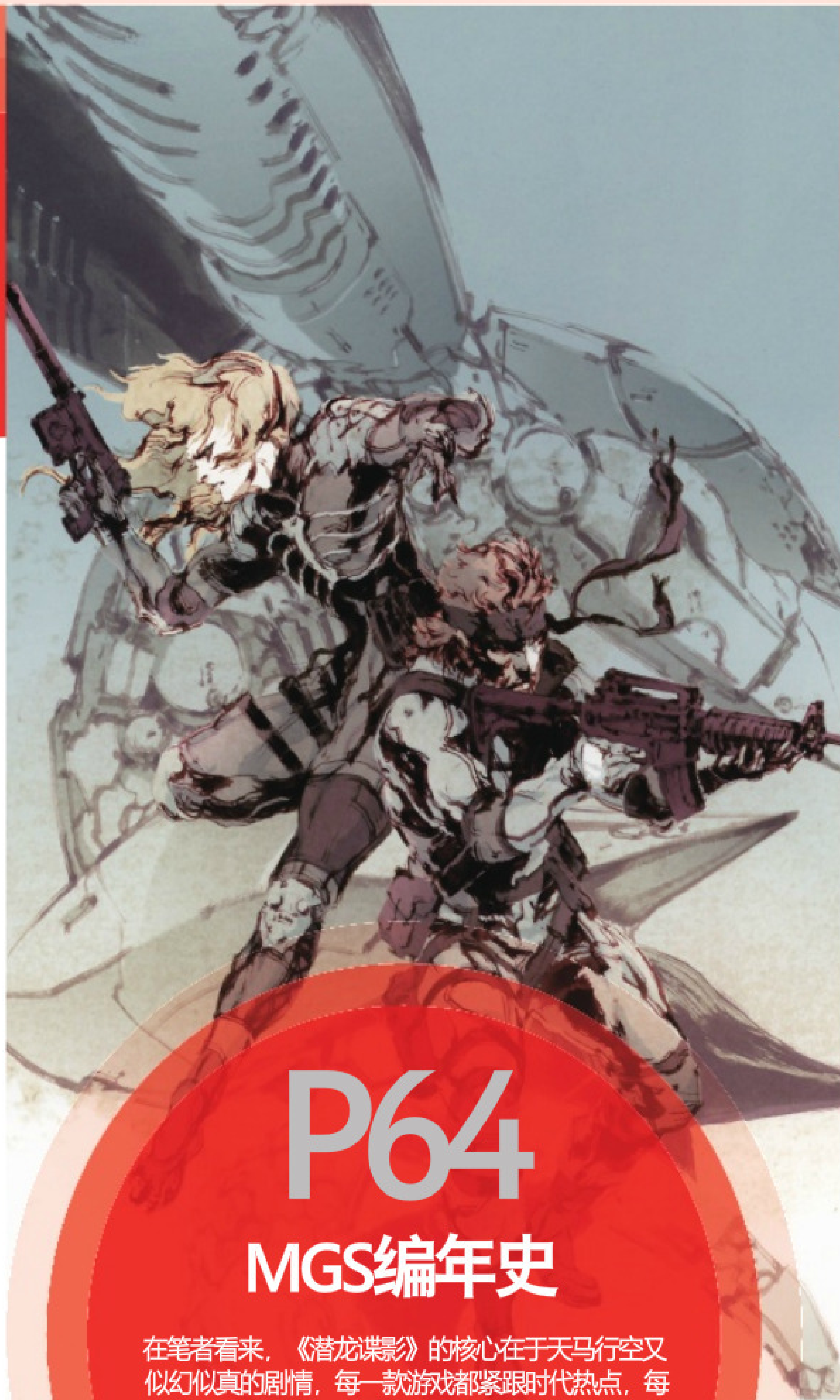
2014年2月合刊 总第463期

本期目录

P18

新生代办公指南

随着移动互联大潮的兴起，新一代办公形式已经在向我们招手，甚至走进了我们的工作生活中。只要掌握新工具和新方法，我们完全可以进一步提升办公效率，不仅要Work Hard，还应该Work Smart，当然最好是Work Happy啦。也许神马无纸办公、无线办公、移动办公、云应用等等办公室新名词，让“白骨精”老鸟和最近进入职场的新一代都有些摸不到头脑。其实新形态办公这事儿，也是相当简单的。



P64

MGS编年史

在笔者看来，《潜龙谍影》的核心在于天马行空又似幻似真的剧情，每一款游戏都紧跟时代热点，每一部作品都是监督小岛秀夫对于未来几年后世界的构想。单纯的系列回顾并非文本的重点，在评价历代游戏的基础上，笔者还会详细解析作品背后的真实历史，这才是小岛制作游戏的真意。



P90

魔法门X：传承

当育碧抽出这张被尘埃掩盖多年的怀旧牌再次打出的时候，果然很多玩家立刻绷不住了：常玩RPG的老玩家的回忆之潮随之喷涌，新玩家的仰慕之情亦然被带着流露。大家在游戏发布的当天查询下载情况，蜂拥前去购买，国内外游戏网媒也想尽办法要在发布首日做出第一手的游戏评测，于是……于是他们都傻眼了。

一专多能
AOC A2272PWHT一体机

■晶合实验室 魔之左手

采用PC系统的一体机尽管性能强大，功能全面，但是成本也相对较高，而且对原本就不太适应PC操作的用户来说，便捷性并没有明显提升，使用体验还不如平板电脑、手机等移动智能设备。其实智能移动设备的软硬件成本都比PC低，体积也小得多，完全可以集成到显示器中，构成一台易用的大屏智能设备。相对于运行PC操作系统的一体机来说，这样的产品增加的成本和体积都不大，连接PC主机作为普通显示屏也完全可行，还很适合Windows 8系统的触控趋势，AOC最近推出的A2272PWHT一体机就是这样一款产品。



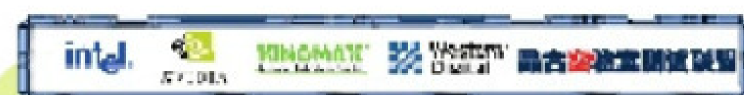
AOC A2272PWHT采用时尚的圆润外形和乳白色外壳，支持两点触控的21.5英寸IPS面板，顶部有720P高清摄像头和麦克风，支持有线/无线网络，USB接口支持OTG功能，能够读取USB存储设备





A2272PWHT采用Android 4.1.1操作系统，配置双核1.5GHz处理器和1GB内存、4GB存储空间，可用分辨率为1280×720，性能虽不算很强大，不过足可应对日常应用与影音娱乐。其内置的软件明确地指出了它面向老幼两端的独特定位，AOC应用商城内的应用软件也基本可满足用户需求

A2272PWHT可通过接口切换键方便地在内置Android系统和外接PC之间切换，作为普通显示器使用时，它提供了1920×1080全高清分辨率，动态对比度达到5千万:1，响应时间5ms，带有OverDriver、窗口加亮等功能。



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★

性价比：★★★★

◆AOC◆已上市◆参考价格：2019元◆附件：电源线、数据线、说明书等

◆咨询电话：400-887-8007（客服热线）

◆推荐用户：老年用户，儿童教育用户

◆相似产品：明基CT2200、优派VSD241等





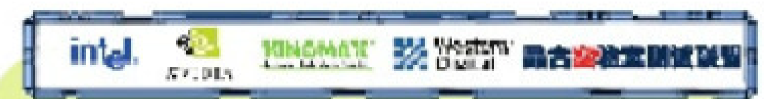


A2272PWHT的体积、外形与普通显示器没有什么差别，背部两侧带有一对2W音箱，侧面和底部接口配置全面，连接的键鼠、存储设备等都可同时支持内置Android系统和外接PC系统（上）。其屏幕倾斜角度可达120°（中），也可直接放平在使用，底部接口的竖向插入方式更适应大角度和放平使用（下）

总结： AOC A2272PWHT作为智能一体机和显示器都有不错的表现，特别是易于使用的触控智能系统、软件和大字体、大图标等特性，使其非常适合特定的消费人群。

稳步前进
微软Surface Pro 2平板电脑

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆微软（Microsoft）◆已上市
◆6588元起（32GB，第二代触控/专业键盘保护套908/988元）◆附件：充电器、说明书等◆咨询电话：400-882-2059（服务热线）◆推荐用户：更习惯PC应用的移动办公、娱乐用户◆相似产品：华硕T300、三星ATIV Tab 7等

微软涉足硬件的设计与生产已经有很长历史，不过为了配合这一代的Windows系列产品而推出的手机、平板全系列产品，却是前所未有的。在2013年底，微软推出的新一代Surface Pro平板电脑，作为Windows 8.1的指导性产品设计，配合更先进的技术，应用体验相对于上一代有了明显进步。



从外观上看，新一代Surface Pro平板的变化并不大，仍然采用棱角分明造型和深银灰色金属外壳，使用10.6英寸全高清多点触控屏，屏幕底部为Windows按键，顶部则是前置720p高清摄像头。另外微软还为其搭配了第二代触控/专业键盘盖（如图）

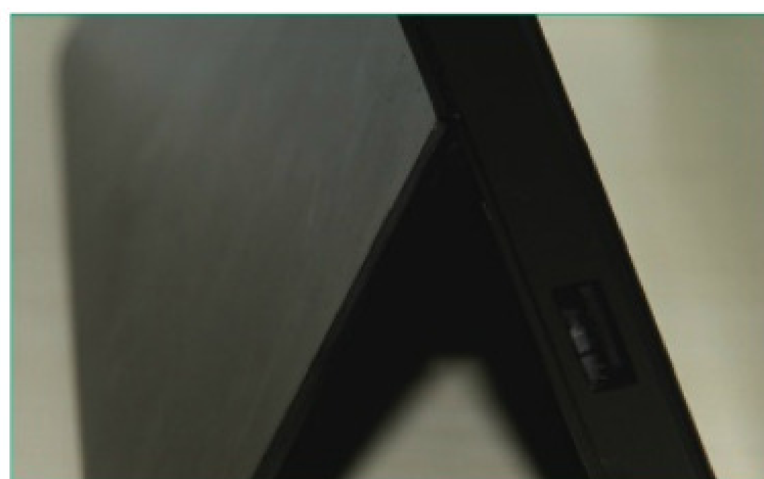




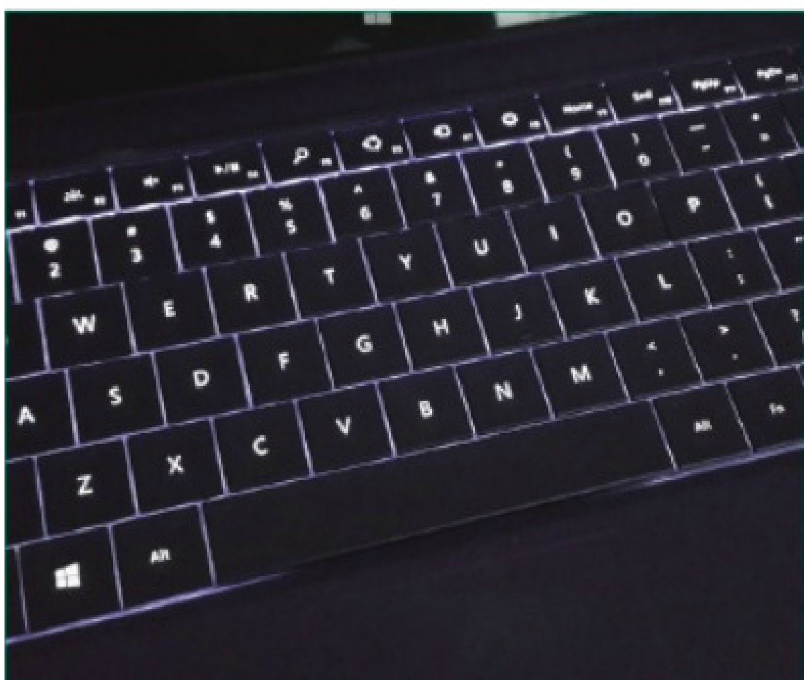


Surface Pro 2侧面的电源接口设计非常特别，采用磁性粘贴方式，如果拉线缆很容易脱开，不会绊倒人或扯动机器从桌面跌落，在携带时磁性接可用于固定触控笔。这一接口充电时对方向没有要求，连接后指示灯会提示用户正在充电，也便于在黑暗中寻找





Surface Pro 2的主要升级是采用了第四代智能酷睿处理器，另外推出了内置存储空间和内存版本更高的版本，周边接口、按键的设计都没有变化。其支架可以支持两种角度，可根据使用习惯和平台进行调整

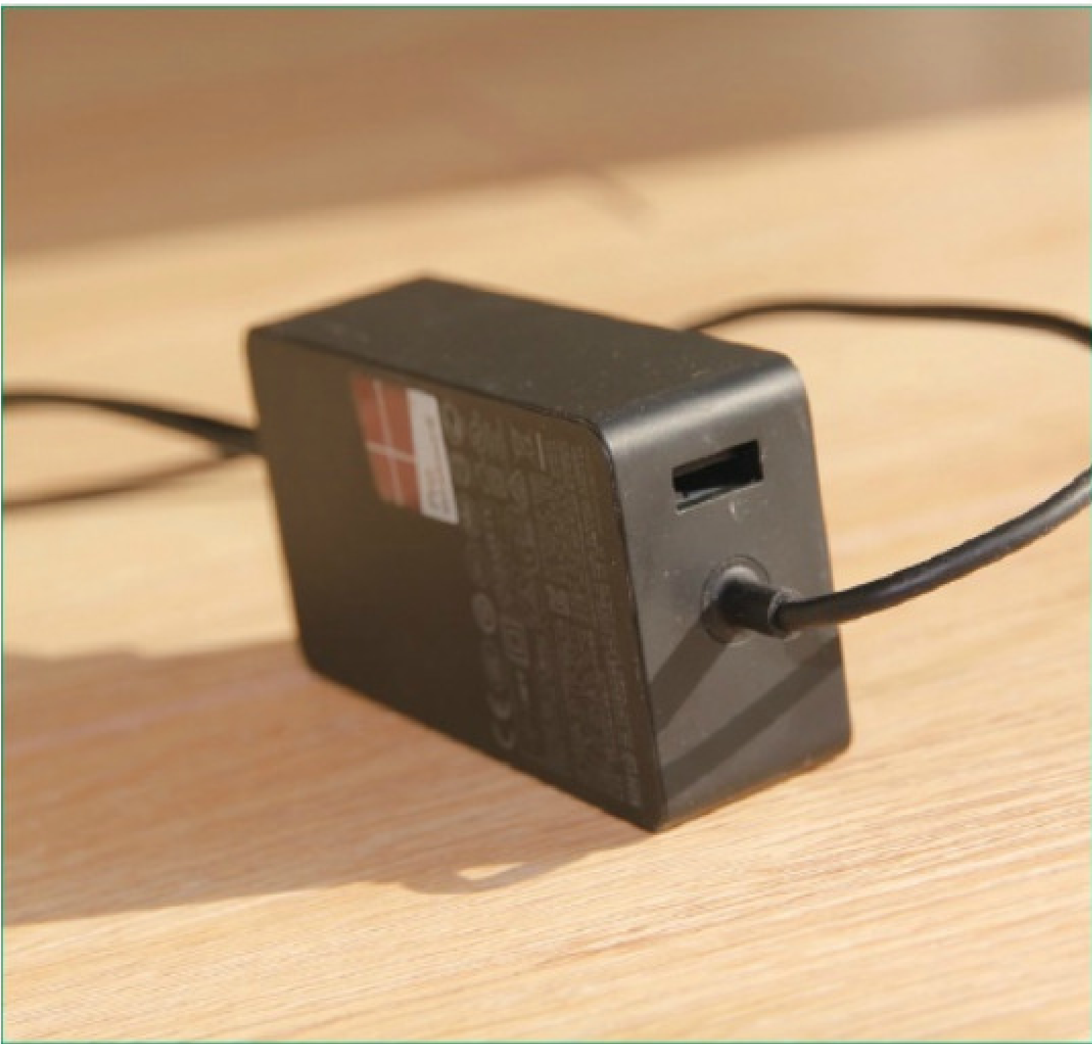




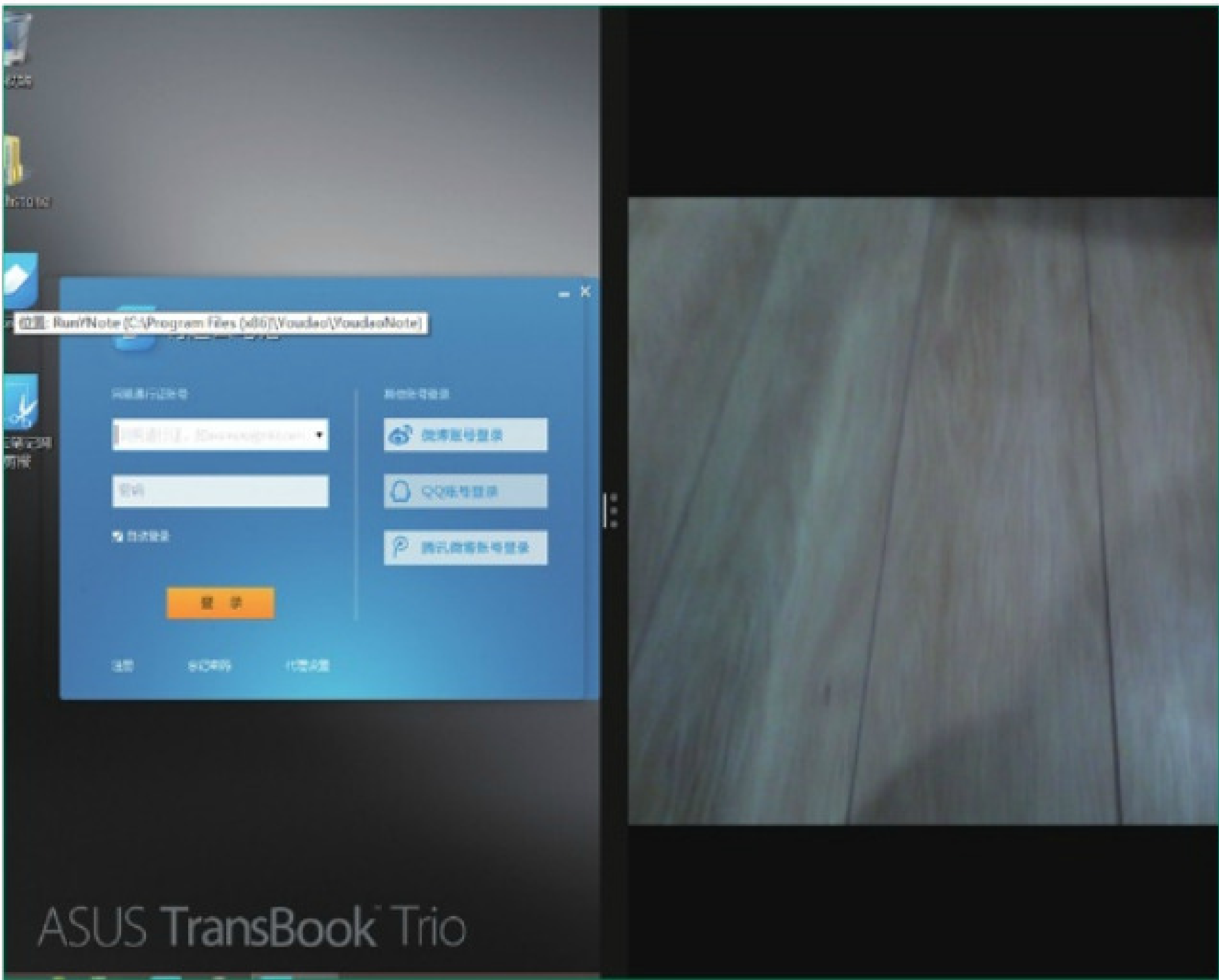
与Surface Pro 2同时推出的第二代键盘保护套仍使用磁性连接，支持开关盖唤醒/关屏，且均带有背光功能，应用能力进一步提高。在送测样品中搭配了第二代专业键盘盖，它采用触控键盘盖的材质，但使用实体按键，点击感觉更接近超极本键盘，而厚度仅有5.4mm，且有多种色彩可选，结合了触控键盘的轻薄时尚和笔记本键盘的手感



Surface Pro 2背面带有720p摄像头，自带支架，面积比正面略小，侧面其实呈梯形，一定的角度和更大的侧面积，让底部在张开自带支架时与平台接触面更大更稳固，侧面按键也可设计得更大，接口则更明显。



Surface Pro 2的充电变压器带有USB接口，虽然无法传输信号，但可作为USB充电器使用，能减轻主机USB接口的负担



Surface Pro 2配置的Windows 8.1操作系统也有了较大更新，例如重新出现的“开始”按钮、更炫更简洁的磁贴界面，灵活的屏幕分割显示（如图）等，应用能力也有明显提升。

主要配置规格	
处理器频率	Intel酷睿i5-4200U@1.6GHz，睿频2.6GHz
显示屏	10.6英寸（分辨率1920×1080，10点触控）
内存	4GB（64GB/128GB版本）/8GB（256GB/512GB版本）
显卡	Intel HD4400核芯显卡
硬盘	64～512GB闪存（支持最大64GB Micro SD扩展）
无线网络	802.11a/b/n，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0，耳麦接口，Mini DisplayPort接口、Micro SD插槽
输入设备	键盘保护套、触控笔
摄像头	前后720p摄像头
传感器	光传感器、加速度计、陀螺仪、罗盘
操作系统	Windows 8.1专业版
外形尺寸	274.57mm×172.97mm×13.46mm
重量	914g，应用重量1.19Kg（含键盘和触控笔），旅行重量1.43kg（应用重量加充电器）

在实际测试中，我们发现新一代处理器为Surface Pro 2带来的远不止更高的性能，出色的功耗控制其实对应用体验的提升更明显，在长时间测试后，其背部上方只是微微升温，且没有明显的风扇噪声，续航能力也更强。

标准测试成绩表		
PCMark 8	Work	4082
Fritz Chess Benchmark	4线程	4582千步/秒
3DMark 11	总分	E1845
MediaCoder视频转换*	时间	105秒
	大小	66.0MB
街霸4	1280×720 最高画质	60.15fps
	1920×1080 最高画质	36.32fps
注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好		

从测试成绩看，Surface Pro 2的性能达到了中端笔记本、超极本的水平，特别是3D游戏性能，更有明显提升，已经可在720p分辨率下以中等画质流畅地运行3D网游和中端单机游戏。另外其续航能力表现也相当不错，720p视频的播放时间可达6.5小时（75%亮度和音量，保留10%电量），在关闭屏幕后会逐渐转入深度休眠状态，待机时间在10天以上。

总结： Surface Pro 2已经是一款相当成熟的平板/笔记本跨界产品，可直接利用丰富的PC软件使其应用范围更广，官方键盘更是提升能力的好搭档。

挑战激打
爱普生WorkForce WF-3011喷墨打印机

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆爱普生（EPSON）◆已上市
◆2999元 ◆附件：电源线、USB连线、网线、试用墨盒、说明书等◆推荐：中型办公室、无线办公用户◆咨询电话：400-810-9977（服务热线）◆相似产品：佳能iX6880、惠普Officejet Pro 251dw等

随着喷墨技术的提升，新一代喷墨打印机的打印速度、打印质量有了明显提升，同时打印成本、打印功耗等又进一步降低，而且配置和使用更灵活，能耗与粉尘量更是低于激光打印机，因此成为了办公室的新宠。最近市场上出现了不少采用新技术的商务型号，引入了无线网络、高性价比大容量墨盒、多种打印模式，并采用更精细的打印技术，提升了办公应用能力，例如本次介绍的爱普生WorkForce WF-3011。





与现在日趋紧凑时尚甚至便携的家用打印机不同，为了保证足够的纸盒、墨盒容量，WF-3011的体积和造型更像是商用针式打印机或激光打印机，外形方正且体型较大，特别是打印出纸部分完全展开后占地更大，以适应高速大量打印，避免出纸掉落



作为商用打印机，WF-3011也拥有更大的墨盒容量，特别是加倍墨量的黑色墨盒，更适合办公室的实际使用情况



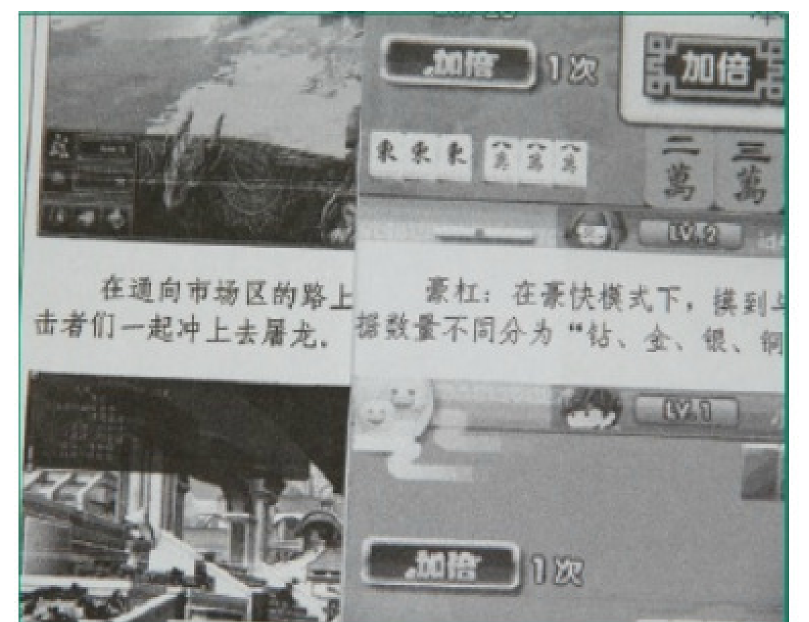
在不使用或搬运时，上方进纸口和前方出纸口都可以快速收起



纸仓位于出纸口下，可容纳250张A4打印纸



上方为单张进纸口，主要用于打印照片、信封等特殊规格纸张



WF-3011支持多种打印模式，对普通打印纸来说，默认的彩色快速模式效果已经相当不错，精细模式更适合打印照片，而灰度高速模式（右）的精细度比普通模式（左）稍低



与家用喷墨打印机或常见商用打印机相比，WF-3011的面板显得比较复杂，无线和有线打印、墨盒纸盒，甚至放弃任务都有专门的按钮和指示灯，便于使用



耗材型号

耗材型号	价格
T1411 黑色墨水	建议零售价：¥49.00
T1412 青色墨水	建议零售价：¥55.00
T1413 洋红色墨水	建议零售价：¥55.00
T1414 黄色墨水	建议零售价：¥55.00
T1431 超大容量黑色墨水	建议零售价：¥150.00
T1432 大容量青色墨水	建议零售价：¥78.00
T1433 大容量洋红色墨水	建议零售价：¥78.00
T1434 大容量黄色墨水	建议零售价：¥78.00
T6711 维护箱	

耗材打印页数

耗材	打印页数
T1411黑色墨水	黑墨打印量 大约235页*
T1412青色墨水/T1413洋红色墨水/T1414黄色墨水	彩墨打印量 大约510页*
T1431黑色墨水	黑墨打印量 大约945页*
T1432青色墨水/T1433洋红色墨水/T1434黄色墨水	彩墨打印量 大约755页*

注：*使用ISO/IEC FCD 24712 标准测试，所标称页数为近似值

WF-3011的墨量管理很人性化，不仅能显示墨量、提示换墨，还能直接从进入爱普生墨盒销售网页。从官方网页的销售价格看，它使用的大容量墨盒性价比更好，0.15元/张的打印成本已经非常接近甚至低于各品牌激光打印机的原装硒鼓

作为商用打印机，WF-3011的月负荷达到12 000页，合每天400页，完全可满足中型办公室的需求，而自动双面打印更是降低了纸张消耗量。其打印速度也相当出色，打印类似本文的图文混排页时，默认的彩色快速模式为10秒页左右，灰度高速模式每页为3.3秒/页，灰度普通模式为5.3秒/页，打印纯文本时，灰度普通模式在2～5秒/页之间，响应时间都在9～13秒之间，基本达到激光打印机的水平。

总结：爱普生WF-3011的打印速度和质量都完全具有替代激光打印机的能力，更低的耗材价格则降低了打印成本，打印机自身的价格也低于商用彩色激光打印机。

圣骑士出击

华硕R9280X-DC2T-3GD5显卡

■晶合实验室 魔之左手

华硕在新一代显示芯片推出的同时，重新命名和定义了显卡产品线，其中让我们最感兴趣的当然就是规格较高，且留有一定自有DIY空间的“圣骑士”系列产品，它与高性价比的中高端芯片相结合，就是最适合内地游戏中高端玩家的产品，例如华硕圣骑士R9280X-DC2T-3GD5。

从名称中的"R9280X"“DC2T”和“3GD5”可以看出，这是一款采用AMD Radeon R9 280X核心，采用华硕独家DirectCU Ⅱ热管直触散热器的Top系列超频产品，并且配置3GB GDDR5显存。



作为圣骑士系列的产品，其核心频率为1070MHz，显存达到1600MHz（等效频率6400MHz），都比标准版略高，还可使用自带的GPU Tweak工具监控系统状态和超频。这款显卡配置双DVI接口

和HDMI、DisplayPort接口各一个，可支持多显示器输出，板上带有CrossFire接口和8Pin+6Pin辅助供电接口。

测试项目	项目（设置）	得分
3DMark 11	Performance总分	P10461
	eXtreme总分	X3504
3DMark	Fire Strike	7546
	显卡分数	8525
	Fire Strike Extreme	3788
	显卡分数	3937
CineBench 11.5	GPU	115.08fps
孤岛危机3	材质解析度/系统规格“非常高”1920×1080 MSAA 4×	36fps
	材质解析度/系统规格“非常高”1920×1080 MSAA 2×TX	47fps
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080 4×MSAA	55fps
古墓丽影9	画面品质“最高”1920×1080	59fps
生化危机6	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	11251
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Ultra，曲面细分Extreme 1920×1080 4×AA	42.8fps
	画面质量Ultra，曲面细分Extreme 1920×1080	49.5fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	68.38fps
FurMark	最高温度	76℃

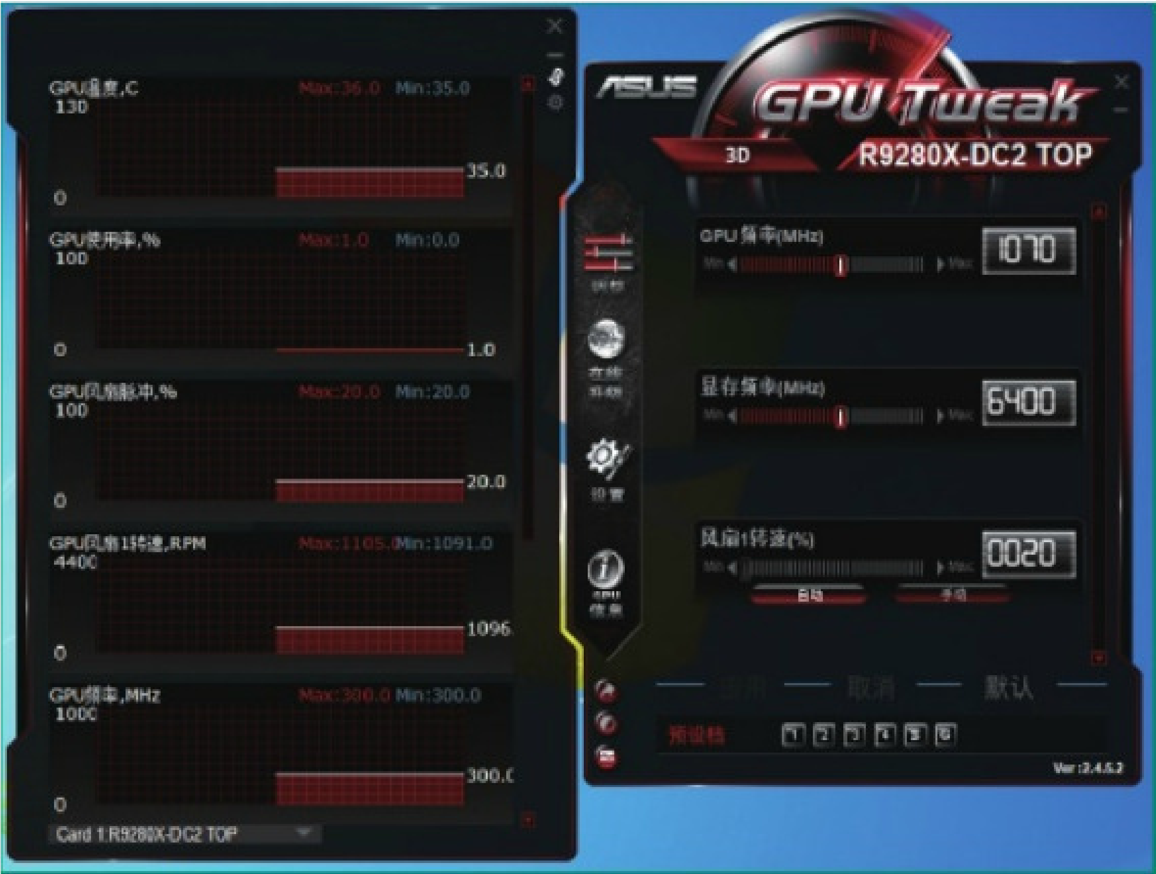




这款显卡以优秀的设计做工带来了高速而稳定的游戏能力，当然还有圣骑士系列的高规格和超频潜力。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆华硕（Asus） ◆已上市 ◆2499元 ◆附件：驱动光盘、安装说明、CrossFire连线等 ◆推荐用户：中高端游戏玩家 ◆相似产品：各大品牌Radeon R9 280X显卡



华硕GPU Tweak工具除了监控和设定外，还可检查更新驱动与BIOS

这款显卡采用双风扇配合DirectCU Ⅱ热管直触散热器，而且前后风扇分别采用大风量与高风压两种设计，针对不同区域和整个散热通道的不同需求，构成“混合动力风扇”系统。虽然其最高功耗达到310W以上，但高效率的传导和主动散热能力，让它在使用时的温度一直保持在较好的水平，且噪声明显小于原厂的涡轮风扇。

我们的性能测试平台为Intel酷睿i7-4770K、技嘉Z87X-UD3H主板，英睿达DDR3 1600内存4GB×2，240GB希捷600固态硬盘；操作系统为64位Windows 7旗舰版，安装相应主板驱动、13.12版AMD驱动。

从测试结果看，其表现与本刊2013年12月上旬刊“新品初评”中的测试很接近，在大部分测试中，这款基于Radeon R9 280X核心的显卡能够在全高清分辨率和最高画质下流畅运行最新的大型3D游戏，绝大部分游戏亦可使用4倍甚至更高倍数的全屏抗锯齿模式，获得精细自然的画面。其核心与显存频率的提升使测试得分有一定增长，从散热能力看，它还有一定的超频空间，当然前提是玩家拥有足够的经验。


比较全面的输出接口，可轻松支持多显示器


两个风扇的形态和能力不同

每年春运都是回家过年人心头的痛，然而自从火车订票移到了互联网，抢票战火一夜间从火车站烧到了互联网，变成了互联网厂商年前最大的一场用户争夺战。

火车票去哪儿？从互联网抢票大战说开去

■北京 一丝blue



当大家翻开本期杂志时，想必已结束了春节期间的旅途奔波，回到了各自的学习地点或工作岗位，2013～2014年的春运也基本上落下帷幕。此次春运是国家大部制改革后的第一次春运，“铁道部”的头衔被换成“中国铁路总公司”（下文简称铁总），不过体制改革的效果还没有那么快就能反映出来，一票难求依然是此次春运的主旋律。

对常年以互联网为家的IT业者来说，每年的春运回家都是最为痛苦的。当人们退出了QQ、微信，下线了社交游戏，才发现被互联网缩短的距离原来有那么长。什么时候回家的路能变得和光纤一样通畅，变成传送门一样快捷？也许这是每个人窝在火车座位上时都做过的梦吧。

诚然，互联网没有办法传送我们的身体瞬间回到家乡，但它对回家的影响却越来越大。回想一下10年前我们要摸黑去火车站排队买票，现在坐在电脑前或是拿起手机就可以抢票。10年前我们在火车上只能怀着思乡之心打发无聊旅途时间，现在却可以用微博、微信与亲朋好友一路聊天不再寂寞。10年前扑克牌是火车上的“标配”娱乐工具，现在拿起手机就可以有无数游戏、电影可选，《天天飞车》的积分还没刷到超过老乡可能就已经到家了。无孔不入的互联网改变我们的生活，当然也包括春运。

一票难求憋屈谁

说到互联网对春运的影响，体现最为突出的当属买火车票。每逢春节火车一票难求早已成为许多人心头的痛，早年大家只能起早摸黑跑到售票窗口去排队，这个领域似乎与互联网八竿子打不着。不过自2011年原铁道部推出12306网站实现互联网订票后，春运抢票便与互联网交织到了一起。到2013年，短短两年时间互联网购买的火车票已经占到

2013年的抢票大战如果只在PC端开打显然不够与时俱进。作为手机互联网大出风头的一年，几乎所有的互联网产品都在手机上开辟了第二战场。抢票软件也不例外。

每日出票总数的半壁江山。

以1月23日的统计数据为例。当日共开行旅客列车5010列，全天发售车票625.1万张，其中互联网发售314.1万张，电话（指语音电话，不包括手机App订票）发售14.3万张，其它方式发售296.7万张。可以看到，互联网发售车票已经占到发售总量的50.24%，它只用两年时间就以其方便快捷性迅速普及。坐在电脑前即使没有抢到票，也比兴夜去火车站排队的滋味好得多了。2013年12月底也有报道指出，由于受到网络售票的影响，2014年春运北京站首次缩减了人工临时售票窗口的数量，由60个缩减为30个，一减就减掉了一半。与此同时火车站增加了40多台自助取票机，方便互联网购票的旅客取票。从这些细节上都可以看出互联网订票已经成为春运售票的最重要途径。

需要指出的是，由于中国巨大的人口基数与“春节”这个传统节日的存在，春运火车一票难求是短时间内产生的刚性需求。即使近两年全国铁路网建设发展迅速，高铁里程已达世界最长，面对春运依然有些力不从心。从这个意义上讲，互联网订票最多只能是让车票分配更合理，无法从根本上解决这个问题。本身就是僧多粥少，即使再是合理的分配方式也无法保证让所有人喝上粥。所以即使把票卖到了网上，“抢”依然是现阶段的主旋律。难怪有网友调侃说：“我们买的不是车票，而是彩票。”

于是新的课题摆到用户眼前，那就是在互联网上如何抢票？这不但是12306网站花费3亿资金想找到的答案，同时也是众多互联网公司开始迅速关注的问题——当然互联网公司没有3亿资金可供调用，所以只能想想花30万能做什么？于是，当归心似箭的旅客开始抢票时，互联网公司纷纷出击，开始了他们的“抢用户”大战。

战火从浏览器开始

最早嗅到抢票商机的也许是由金山网络研发的猎豹浏览器。2012年底，金山看准年底春运抢火车票的时机为猎豹浏览器量身定制了一套营销方案，并通过金山的软件体系金山毒霸、金山网盘等进行推广营销，一举让这款浏览器的安装量突破百万。随着猎豹浏览器抢票的新闻在各媒体间流传开来，猎豹品牌曝光率得到大幅度提升，虽然360浏览器推出抢票插件的时间比猎豹更早，但在营销上无奈被猎豹抢占先机。就这样，猎豹浏览器在一度被认为已经饱和的浏览器市场里，凭借“抢票营销”硬



今年春运是铁道部大部制改革成立“中国铁路总公司”之后的第一年



北京火车站临时售票窗口数量比去年大幅度削减



12306官方网站成为许多买票者心头的痛


10年前彻夜排队买票的情况在互联网时代被大大缓解了

生生杀出一条血路，可谓是差异化竞争的鲜活案例。

2012年猎豹浏览器给其它浏览器上了一课，2013年自然没人再敢怠慢抢票插件了。还没到年底，各家浏览器就已经跃跃欲试准备新一轮的“抢用户大战”。其中不但有人们熟悉的猎豹、360，连百度、腾讯也纷纷加入战团。各种抢票插件的抢票功夫也都突飞猛进，“一键抢票”“全平台抢票”“提前预定”等功能纷纷成为各家的宣传口号。

下面以猎豹浏览器2013抢票专版为例来看看抢票插件的庐山真面目。抢票专版大小为45.9MB，软件本身并不算大。它实际上就是预装好抢票插件的猎豹浏览器。需要注意的是在安装过程中浏览器会夹带其它金山系软件，若用户不仔细选择一路点击下一步，则除了浏览器外还会安装一系列其它软件，典型的“中国式软件安装”。安装完成之后点击浏览器图标，在收藏夹中默认收藏了12306网站的地址。在12306网站按正常方式登录，浏览器自动为用户转到订票界面。这个订票界面与原本的12306抢票界面相差不大，但多了几个功能按钮“自动刷票”“自动刷新”“卧铺优选”，可根据用户自己的需求进行操作。

如今中国厂商奉行的是：“你没有的我可以有，你有的我必须有。”

通过以上的实际体验，可以说猎豹抢票插件在界面、功能上并没有多少标新立异之处。整个插件的功能原理也很简单，就是不断刷新页面，在系统有票时及时提醒用户转到订单界面抢下车票。猎豹利用其基于谷歌Chrome浏览器的内核实现快速刷新页面的功能，从而帮助用户先人一步抢到票。其它浏览器抢票插件，如360、搜狗等功能都大同小异。所以说，抢票插件抢到最后拼的是浏览器内核的运算速度、刷新页面的速度以及访问12306网站的速度。插件本身并不复杂，它只是更快速地完成原本由用户手动进行的重复操作，从而达到抢票的目的。插件之间争的就是出票那几秒钟的时间。



猎豹浏览器在2013年继续其抢票营销



360将抢票与汽车回家，将线上与线下营销相结合，目的是建立自己的品牌形象

抢票双刃剑的两面

正是由于抢票软件这种无限刷新页面的“暴力抢票法”让原本就有些力不从心的12306网站雪上加霜，在春运抢票第一天就出现网站故障。此后，随着网站流量不断飙升，许多用户访问时都遇到过打不开页面等不稳定的问题。网站不稳定导致更多用户选择抢票插件刷票，结果形成恶性循环。以2014年1月9日的数据为例。当天12306网站PC电脑端和手机端总访问量为84亿次，当天登录人次达2800多万，网站平均每秒点击量24万次，共预订票数879万张，合计下来每张票约需要956次访问才能订到，每登录3人次1次抢票成功。然而事实情况是，在预订的879万张票里最终成交的仅为501万张，其中10分钟之内付款的人达81.7%，退改票数比率为13.5%。也就是说，在预订的车票中有43%的票被预订之后超过45分钟没有付款，退回票池中。有些票甚至出现多次被预订，多次被退回的情况。

以上这些数据显然是对抢票软件活跃最好的佐证。各浏览器厂商推出的“全平台抢票”“多车次抢票”等服务，有时候可能为用户抢到多张票。然而对用户来说票只需要一张就够了。结果抢票软件在不断的自动抢票过程中，损害的是那些没有使用软件人群的利益。在抢票软件的“秒杀”面前，不用软件的用户只能悲剧。

这时无孔不入的黄牛党又掺一脚。由于12306网站没有和公安部身份证信



搜狗浏览器推出12306助手帮忙用户抢票



百度卫士推出"抢票神器"与360抗衡

息对接，有网友指出黄牛利用各种抢票插件与假身份证囤积大量车票进行倒卖。一夜之间"为人民服务"的抢票软件却变成黄牛党牟利的工具，12306也似乎找到了"叫停"抢票插件的理由。随着春运抢票进入高潮，12306与各抢票插件之间的战争也达到白热化。先是12306更换网站动态验证码让大部分抢票软件暂时失效，而后是铁总约谈金山了解情况意欲叫停抢票插件，同时12306自己推出了自动刷票功能。随后各抢票插件开始反击，动态验证码也遭到"破解"。新华社撰文评论12306"自己傻不能怨别人太聪明"。

说到这里，不由让人想起孟子那句名言："杀人以梃与刃，有以异乎？"。抢票软件本身并没有罪，全看使用它的人抱着什么样的目的。如果你只想用软件抢到一张自己回家的票，那么无可厚非，如果你要用软件抢一堆票再高价倒卖，那就另当别论。早年黄牛也是安排人手去火车站排队抢票。难道因为有黄牛排队就要取消售票窗口吗？这显然是因噎废食的做法。现在抢票软件的出现的确让黄牛抢票变得"更有技术含量"，甚至10分钟可以抢走整个车厢的票。但通过简单地叫停插件并不能阻止为利益所驱动的黄牛。相比之下，12306网站出现的种种购票漏洞与系统不完善才是问题的症结所在。如果没有各种抢票软件的倒逼，12306恐怕也没有动力在春运开始后短短几天时间里屡次升级系统。到哪天12306网站本身完全吸收了抢票软件的方便快捷，将网站优化升级，上述的问题自然都可以迎刃而解。

战火蔓延手机端

2013年的抢票大战如果依然像2012年那样只在PC电脑上开打，那显然没有与时俱进。作为手机互联网大出风头的一年，几乎所有的互联网产品都在手机上开辟了第二战场。抢票软件当然也不例外。

在2013年加入抢票战团的百度和腾讯就没有做猎豹浏览器的跟随者。它们没有在PC平台大张旗鼓地宣抢票插件，而是转战手机端。百度在自己的手机浏览器上分别推出了"过年专题"，将火车、汽车和飞机等交通运输方式打包在专题之内。手机浏览器订火车票的界面虽然与PC端有诸多不同，但通过简单的按键可以随时随地查询余票，非常快捷。腾讯则利用其强大的IM软件微信造势。用户可通过关注12306官方微信号实时得到余票信息，在这里进行预定，一旦有余票、退票就会收到提示，可以随时抢车票。

面对这种情况，360自然不会落后。360推出的"手机抢票王"将抢票软件内置在自己的"360手机卫士"之中，用户安装之后即可进行车票的查询和预订。面对360的做法，百度立即跟进，在自己的"百度卫士"中迅速加入抢票功能。事件接下来的发展就是360封杀百度抢票软件，而百度倡议网民卸载360安全卫士，双方进入新一轮口水战。这种似曾相识的事件发展轨迹网民早已见怪不怪。其它厂商虽未直接参与"安全卫士抢票大战"之中，但都利用自己在优势领域内的软件产品做起了过年期间的"抢票营销"宣传。比如携程旗下的铁友网便推出手机客户端订票住酒店；UC浏览器推出"UC机器人抢票"；网易推出"网易火车票"；搜狗推出"12306手机助手"。连人民网投资的即刻搜索都推出了自己的抢票软件，并且可以比12306官方网站提前一天自动"预定"车票。面对抢票这件小事，各家互联网厂商可谓八仙过海各显神通，甚至让百度和360又找到机会互掐。

在这里，规则是用来打破的，理念是用来颠覆的。厂商们通过一切手段，不但要争到自己的一份，还要从别人手里抢过一份。

哥抢的不是票，是人

上面已经说到，铁路抢票只是短时间内一种集中性的瞬时需求。这种需求只在春节等节假日出现。所以许多人可能一年也用不到一两次抢票插件。而国家明文规定不得通过车票加价牟利，各代售点统一收取5元手续费。瞬时需求与不能加价这两点使火车票抢票插件本身并不具有商业价值，这是抢票插件与同样在2013年风生水起的打车软件最大的不同之处。除非是黄牛，一般用户都不大可能为抢票应用单独付费。各浏览器厂商也不可能通过抢票插件本身取得利益。既然没有利益可取，为什么各厂商依然要为抢票拼个你死我活，甚至不惜背上被黄牛利用的名声呢？

这个问题换一个角度去解读便不

抢票背后，支付渠道的战争



“淘宝旅行”曾经短暂推出过的代购火车票界面截图

台面上各浏览器厂商为了抢票插件打得你死我活，争那放票之后的5分钟。然而在用户抢下车票后的45分钟时间里，另一场关于支付渠道的角逐也在悄然上演。

自2011年12306网上订票上线以来，支付渠道一直由各大网银掌控，支付宝、财付通这些网民熟悉的第三方支付渠道一直没有出现在列表之中。遗憾的是各大银行并没有为火车票支付提供特别的绿色通道。为了公平起见，12306网站设置了45分钟的支付时间。由于网银支付的种种不便，支付宝早在2012年就频频向当时的铁道部抛出合作的橄榄枝，然而12306对此却并没有表态。结果就衍生出淘宝上一群互联网订票代付款的“小店”。在淘宝主页搜索“火车票”即可找到这些店家。

由于通过代购车票牟利属于违法行为，所以淘宝店家只能以代付款的形式开张。事实上也有部分店家利用抢票软件帮助买家一起“抢票”。这样的小店等于是打了政策的擦边球。关键是用户客观上也的确有这个需求。要解决支付问题，根本上还在于开放支付渠道的多样性，让第三方渠道进场。

淘宝方面一直都没有放弃将支付宝接入火车订票系统的努力。2011年淘宝就与携程联手开展高铁和动车的预订服务，可使用支付宝结算。2013年10月底，淘宝甚至直接将火车票代购整合进“淘宝旅行”频道。一时间“淘宝可以买火车票”的消息不胫而走，结果树大招风，火车票代购功能上线仅36小时后便在12306网站的严正声明之中悄然下线，现在仅留下几张当时网友的截图纪念。

淘宝代购下线的原因到底为何，现在依然不得而知。模式类似的携程铁友网至今依然运行在代购第一线，也未见要被关停的迹象。所以淘宝代购的“灵光一闪”似乎有点醉翁之意不在酒。2013年12月，淘宝的努力终见成效。12306在推出手机购票客户端之后，在手机端与网页端同时引入了首家第三方支付，正式支持支付宝付款。此前凡事都紧跟淘宝的腾讯财付通这一次黯然失声。

虽然没有官方消息证实，但12306手机客户端与支付宝支付同时上线，不由让人对两者之间的关系产生遐想。有网友戏称“淘宝续了12306一条命”。不过对淘宝而言是不是自己卖票并不重要，重要的是打通了支付渠道。远的不说，就以年底阿里“来往”与腾讯“微信”的战争为例便可见一斑。

为了应对年底反乡大潮，阿里来往与腾讯微信都推出了回家专题、春运专题、老乡会等内容，力图通过春运抢票让用户建立起一个以老乡、同城为主题的朋友关系圈。微信甚至利用其影响力接入12306官方微信号等提供订票服务。然而，由于“来往”率先打通了12306第三方支付渠道，它便可以为用户提供一键抢票支付功能。然而微信5.0由于内部接入的财付通无法直接付款，不但支付要依靠网银不够方便，而且也没有办法在自己生态体系内灵活地组织活动。从“双11”红包派送到年底的抢票大战，阿里来往充分利用自己的支付优势，漂亮地打赢了两场针对微信的战役。只不过面对微信已经坐大的用户量，来往想要取而代之光靠“双11”、抢票这样一年仅有一次的活动怕是杯水车薪。

“指尖服务”助您安全、方便、温馨出行

“中国铁路”客户端
铁路资讯新鲜报！



“中国铁路”微信：“铁路新闻天天有，服务信息随时查，平台联盟一键达。“中国铁路”微信，您的“铁”杆朋友！



回家路漫漫，一站又一站；铁路有软件，同行小伙伴；知识轻松学，攻略随时看；游戏趣味题，大家一起玩；离线也可用，一路有陪伴。扫一扫，“码”上有伙伴！



“铁路12306”微信：了解铁路客货运服务资讯，请看铁路12306。



作为一个探索商业模式的平台，微信在下一盘很大的棋

难理解，互联网厂商看中的并不是火车票本身，而是火车票背后的买票人。就像“双11”不但淘宝电商要搞活动，连线下的许多实体商场也都会趁机特价优惠分一杯羹。在年底曝光率最高的显然就是“春运”“回家”“抢票”这些关键字。互联网订票成为各厂商展现自己品牌的最好机会。2012年猎豹浏览器正是利用这一时机取得意外的曝光率，很好地推广了自己的浏览器品牌。抢票插件只是猎豹浏览器的一个插件，用户抢完票之后很可能就把浏览器留在了电脑里。借抢票为名的软件推广就这样宣告完成。有了猎豹浏览器的先例，2013年的抢票品牌营销大战各厂商如法炮制。各厂商把抢票软件与自己的各种产品绑定，一时间杀毒软件也能抢票了，安全卫士也能抢票了，即时通讯软件也能抢票了，连搜索引擎、网盘甚至输入都快能抢票了。许多产品本身与抢票没有丝毫关系，但都加入了抢票大军，为的就是在抢完票之后悄悄地留在用户的电脑或手机里，有了装机量才有接下来的一切。现在也就能理解360和百度为什么要在小小的抢票软件上互相对掐。两家的安全卫士产品功能完全重叠，在用户的桌面上显然“一山难容二虎”，于是封杀与反封杀的戏码上演就在所难免。

另一方面，从抢票用户构成来说，瞄准春运抢票用户群也是浏览器等互联网产品营销的绝佳时机。对资深网民来说，他们早已形成自己的软件偏好，即使一时需要安装其它浏览器，抢完票之后也会毫不犹豫地删除。想要转换这些人的软件使用习惯并不容易。然而春运抢票的情况却大不相同。据CNNIC最新一期的《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示，截止2013年底，中国网民规模达6.18亿，其中手机网民规模达5亿，年增长率达18.1%，是所有平台中增长最快的，务工人员的上网方式已经由传统的网吧全面转向手机终端。从这组数据可以看出，光2013年一年就有超过5000万新用户通过手机登录互联网，其中相当大一部分增量都由务工人员贡献。许多务工人员首次接触互联网也许就是因为要抢票。对这些只有一部手机可以抢票的用户来说，互联网是一片陌生的海洋，这些尚未形成偏好的新用户也自然而然地成为巨头们争夺最激烈的对象。若能借抢票软件推广自己的产品，抢在竞争对手之前入驻用户手机，那么这些新手机可能在很长时间里都不会更换这些应用，甚至就此培养起品牌认知度。这便是各厂商在抢票软件上倾注全力“死磕到底”的真正原因。

所以，别看百度和360因为抢票软件打起嘴仗，事实上对这些巨头而言，把事件炒作起来形成眼球经济对双方都有利。新晋网民并不会对此产生反感，反而会以为能抢票的仅此两家，别无分店，结果最受伤的却是那些处于弱势的竞争者，比如金山。

当年猎豹浏览器靠的是抢票功能博得出位，现在当杀毒软件都会抢票时，不再有竞争优势的猎豹浏览器只能拖着孤独的身影退到场边。这样的事并不只发生在浏览器身上，2013年年中的网盘大战，金山作为国内最早开展网盘业务的公司，最后得到的结果却是由于腾讯、百度等巨头加入战局而被抢占大量的市场份额。作为一家立足国内的互联网企业，金山拥有非常本土化的产品设计与定位方式。哪怕猎豹浏览器真如网友戏称的那样只是“给谷歌浏览器做了一件衣裳”，它对中国用户的了解，对中国网民的实际需求的回应却是不争事实。毕竟谷歌永远也不会迁就12306网站的系统为中国人设计制作一款抢票插件出来。而猎豹浏览器做了这些事，切实解决了网民的实际需求。

然而，现在的互联网游戏规则却没有给金山“逆天”的机会。如今中国厂商奉行的是：“你没有的我可以有，你有的我必须有。”百度、腾讯、360等拥有用户入口的厂商可以利用后进策略击败金山这样的先行者。抢票软件如此，网盘也是如此。在中国，无论你有什么创意，都需要首先回答一个问题：如果百度腾讯抄你的，怎么办？



当抢票结束之后，哪款软件会最终留在用户手机里呢？



网易推出的“网易火车票”



铁友网以其交通、旅行、酒店的运营模式加入抢票战团

结语

2013～2014年的抢票大战已经结束。尘埃落定之后，各主流浏览器的市场份额并没有出现大幅度的变动。猎豹浏览器虽然取得了百万人次的装机量增长，可由于原来用户量小，市场占有率依然十分有限，360浏览器依然是国产浏览器中的霸主。百度、腾讯、阿里等巨头则在各自的领域内完成了自己的“春运抢用户”计划。抢票已经由浏览器扩展成为整个互联网企业间的一次争夺用户的营销大战，大战的背后则是互联网企业“野蛮生长”的精神体现。在这里，规则是用来打破的，理念是用来颠覆的。厂商们通过一切手段，不但要争到自己的一份，还要从别人手里抢过一份。

然而对广大用户来说，经历一番抢票大战之后，接下来需要思考的，就是安装在电脑和手机里的一大堆浏览器、插件、安全卫士到底该何去何从？这些功能严重重叠的应用软件最终只有一款会被留下。接下来不再是抢票噱头的比拼，而是真刀真枪的硬实力较量了。

特别策划

新生代办公指南

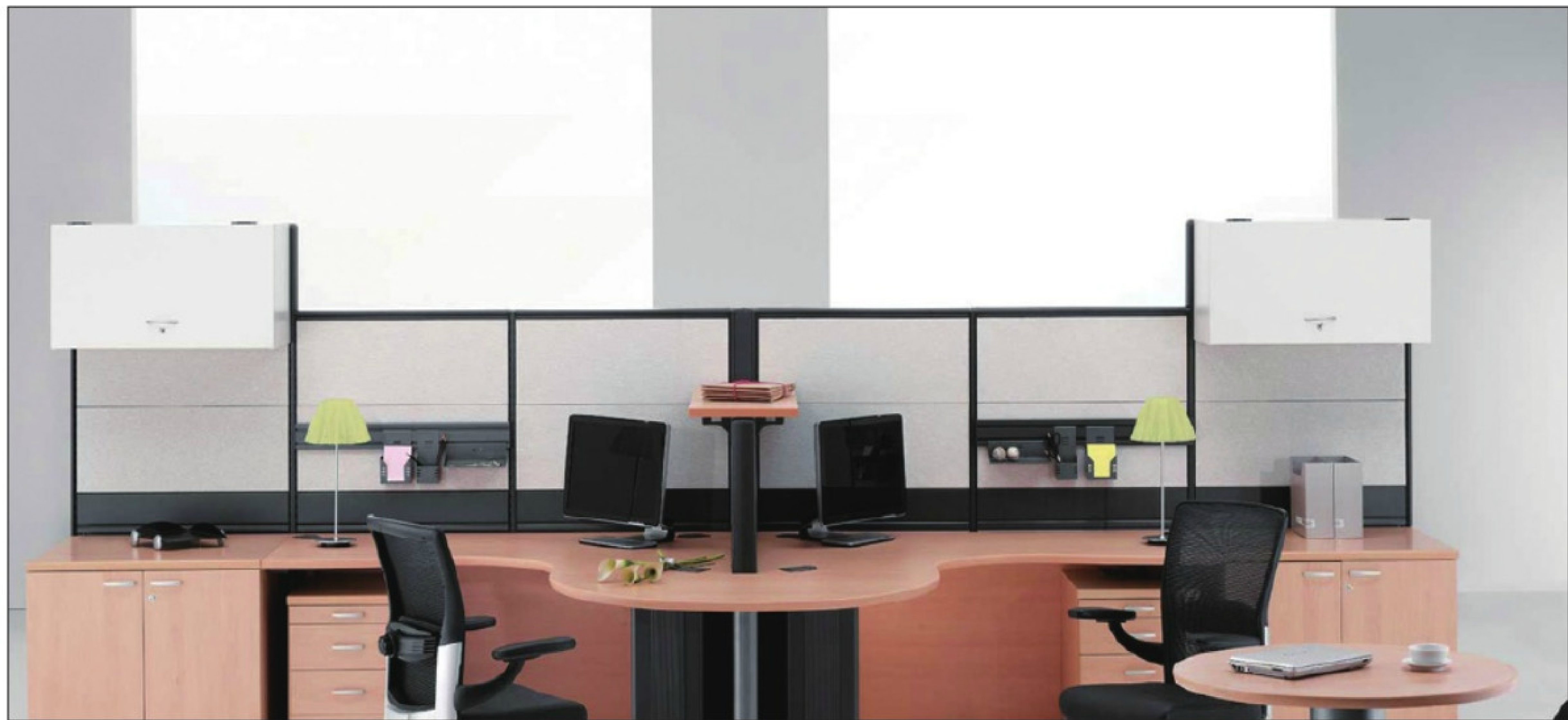
■策划 本刊编辑部

随着移动互联大潮的兴起，新一代办公形式已经在向我们招手，甚至走进了我们的工作生活中。只要掌握新工具和新方法，我们完全可以进一步提升办公效率，不仅要Work Hard，还应该Work Smart，当然最好是Work Happy啦。



导 读

办公设备新形态



■河北 Cherry
天津 半神巫妖

新型办公环境与办公应用需要硬件的革新甚至革命，其实从打印机到键鼠，甚至藏在台面下的网络，都有了巨大的技术进步和形态进化，办公新伙伴已经来临。

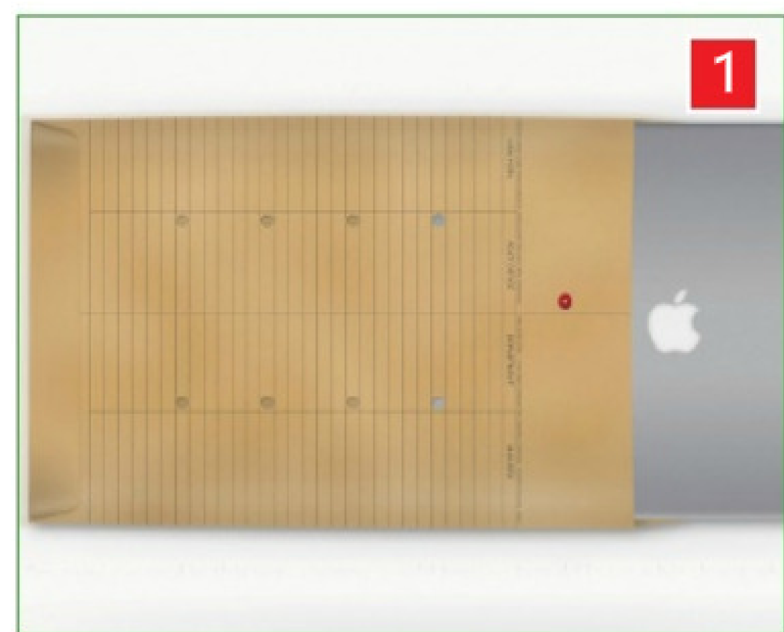
传统办公室的新面貌

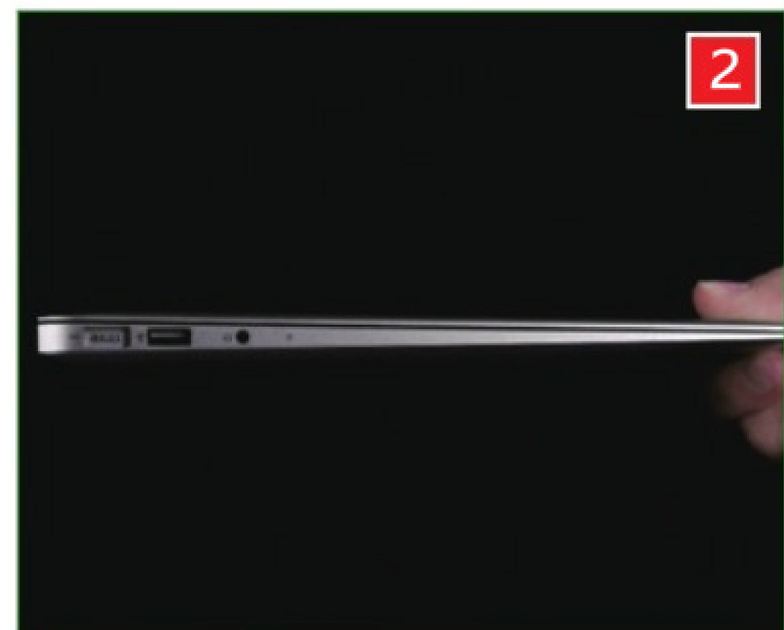
相信大部分白领朋友今天还是安然地坐在温暖洁净的办公室里，身前是整洁或凌乱的办公桌，面对着大小各异的荧光屏，虽然这一场景和十年甚至二十年前的样子差不多，不过在我们不经意间，办公室内的装备已经在慢慢地进化，甚至有了翻天覆地的变化。一个用新装备武装起来的传统式办公室，很可能会让堪称“白骨精”的资深白领们感到惊讶，甚至难以适应。

公文袋里的电脑 轻薄型笔记本

也许很多人还记得2008年苹果第一代MacBook Air推出时的广告，从一个瘪瘪的公文袋中抽出的笔记本电脑，不仅外形靓丽，而且功能齐全，甚至还拥有堪称高端的配置，以及相当实用的超长续航、键盘背光、多点触控板等。更重要的是，其价格竟然也与配置相似的笔记本相差不多，实际上开创了轻薄型笔记本的设计新风尚。而它和超极本的出现，让经常需要移动笔记本，甚至携带笔记本做长途旅行的商务用户，获得了与之前完全不同的应用体验。MacBook Air与超极本的厚度和重量，使其完全可以轻松装入普通挎包中携带（图1，2），在一个工作日内的商务活动中，或者跨境的长途飞行中，都可以不使用充电器，进一步降低随身负重，而其提供的出色配置，则可保证开机和打开商务软件时几乎无需等待，做到即开即用。

作为MacBook Air非常重要的合作伙伴，Intel、和硕等厂商也借此获得了不少经验，加上苹果电脑的主要配件已经与Windows PC没有明显差别，所以Windows版Air也就应运而生，即超极





■轻薄实用是MacBook Air的最大特色

本，目前的超极本在很多方面其实已经超越了Air（图03），例如引入大尺寸屏幕、触控屏、中高端独立显卡、分体/变形设计（图4）等，大大提升了应用能力和范围。

MacBook Air尽管外形相当时尚高调，但从应用能力来说，其实还是一款相当传统的办公笔记本，例如其系列产品中，大部分采用节能但游戏性能相对较弱的核芯显卡，并不急于引入高分辨率屏幕，却在存储和连接能力方面较为“激进”的早早配置了高性能的SSD与Thunderbolt（雷电）接口、支持千兆802.11ac WiFi网络。另外笔者认为MacBook Air采用的铝制金属壳体与其说是一种“亮骚”的设计，还不如说是在散热、成本、重量等方面进行妥协的设计，相对于树脂机身，更薄的金属壳体就能提供足够的强度，它较好的散热能力则可支持更强的处理器；而于碳纤维和轻质合金比较，MacBook Air的铝合金壳体虽然相对厚重，成本却要低得多，在它之前出现的一些过分追求轻薄的产品，就因为采用了成本过高的壳体、低功耗低功能处理器等，因而售价过高，无法取得Air这样的成功。

也许对老派的白领来说，商用笔记本更重要的是稳定性和牢固性，这并不是Air的强项，而且它过于亮丽的外观，在办公室或公共场合有些难以拿出手。不过对习惯背着双肩背飞来飞去，手持各种数码设备，而且很希望能彰显个性的年轻用户来说，Air就成为了最佳的办公搭档。


3


4

■图03：在极致轻薄等方面超极本并不逊色，如最大厚度只有12mm，重量1.04kg，支持触控的Acer Aspire S7

■图04：超极本的进化速度已经超越了MacBook Air，图为支持翻转变形和触控的戴尔XPS 11


5

■Mac OS的使用界面

需要注意的是，MacBook Air不应该看做是简单的硬件设备，与其他苹果设备一样，要完整体验其优秀的能力，必须依靠苹果的操作系统（图5）。尽管它的配置完全可以支持Windows系统或安装双系统，但无论是操控、应用，还是功耗控制，Windows系统的配合度和实际表现都远不如原配的Mac OS，所以我们不推荐习惯了Windows系统，或工作中必须使用Windows系统的朋友购买MacBook Air，对这些用户来说，中高端超极本应该是更好的选择，其基本能力完全可以达到甚至超越MacBook Air。

“超极本”只是一个指导性规范，各个品牌机厂商可以在其规范内自由发挥，因此可选范围更大，出现了很多极有特色的产品，其中既有与MacBook Air很像双胞胎的轻薄金属壳产品，也有低成本的廉价低配机型，还有厚重一些，但仍比之前类似产品轻薄很多的大屏幕、游戏型产品，以及最近出现的触控产品，能够变成平板电脑的分体/变形产品等。对于办公用户，我们重点推荐的仍是比较“传统”的、追求轻薄并拥有高性价比的超极本，其他产品其实已经涉及到了办公方式的改变，我们放在后面进行介绍。其实在我国值得骄傲的工业能力面前，已经出现不少价格与传统设计非常接近的触控变形/分体式超极本，所以笔者建议足够潮的年轻朋友不妨关注一下这些产品。

1.苹果MacBook Air

参考价格：7088元起（11英寸）/7788元起（13英寸）

作为开创轻薄笔记本新世代的产品，MacBook Air基本以每年一代的速度进行更新，并保持价格的大致稳定。最新的MacBook Air采用第四代智能酷睿i5/i7处理器，搭配性能强大的HD Graphics 5000核芯显卡（锐炬显卡），内置128～512GB SSD，11英寸和13英寸型号重量分别为1.08kg和1.35kg。

即使与类似配置的笔记本/超极本相比，MacBook Air的价格也完全可以接受，性价比仍然是新一代产品的优势。不过需要注意的是，MacBook Air是很难升级的，在购买时应考虑到今后的需求，适当选择处理器、内存、硬盘配置。

2.Acer S3-391

参考价格：3999元（i3-3227U）/4977元（i5-3337U）

新一代超极本的发展方向更加多样，与MacBook Air类似的“传统”产品似乎不再是重点，基于Intel第四代智能酷睿的产品较少，且比较昂贵。由于

新一代智能酷睿在处理器性能方面的提升并不大，笔者建议考虑使用第三代智能酷睿的超极本，其中很多产品已将价格降到了不错的水平，例如第一批超极本Acer S3的继承者——Aspire S3-391（图6）。

S3-391系列采用第三代智能酷睿处理器，以机械硬盘搭配SSD加速，其外形、尺寸、重量都与MacBook Air相当接近，但键盘无背光，电池续航时间也短一些。

3.联想U330P

参考价格：4499元

对于追求轻薄，但资金有限的用户，联想U330P（图7）是相当不错的选择，第四代智能酷睿及其内置显卡都强大而节能，500GB机械硬盘搭配SSD加速，可提升开机和常用软件加载速度。尽管其体型不是特别纤细，但厚度重量也比传统笔记本要小得多，更便于携带，多种色彩则可满足年轻人的个性化需求。

当然这款产品也有着轻薄笔记本的常见缺陷，那就是电池续航时间较短，只能坚持2～5小时，需要随身携带充电器，尽管其充电器设计也比较小巧，但仍然会增加负担，且必须经常寻找市电插座。

观念比较传统的白领用户，还可考虑沉稳厚重，出身商务本名门的ThinkPad X240（7499元起）（图8）。与U330P一样，X240的外形规格其实并不满足超极本标准，不过也拥有较为轻薄的机身，且价格相当不错。ThinkPad X240还具有很多超极本所欠缺的扩展能力，例如选配3G模块、扩展电池组等。

摆脱束缚 无线办公设备大爆发

随着办公室PC全面转向笔记本电脑，以及WiFi网络的普及，现在无论是办公、内部会议还是外出参会、展示，都不再需要累赘的电缆和网线。但在很多时候，我们需要连接外围设备进行打印分享、投影展示等活动，此时你是否还愿意去寻找USB连线、网线、视频线等，在众目睽睽下手忙脚乱的调试呢？其实同样基于WiFi网络，或者日渐普及的蓝牙、NFC等无线网络，使用无线连接的办公设备已经非常成熟，很多产品更是进入了普及阶段，完全摆脱线缆束缚已不是梦想。









■图6：Aspire S3 391超极本
■图7：色彩绚丽，价格实惠的联想U330P
■图8：扩展性出色的ThinkPad X240
■图9：惠普HotSpot LaserJet Pro M1218nfs MFP激光一体机

对PC用户来说，使用无线打印机在大部分时间和网络打印机没有太大区别，不过我们可以离开办公桌，在会议、讨论时随时打印灵感，其实也在一定程度上提升了效率。使用无线投影和显示进行商务展示，则可以免去比较尴尬的连线更换过程，例如WiDi无线视频技术，就可以同时连接多台电脑，随时切换，而且演示电脑、演示者的位置、操控也都更随意。

早就支持有线网络连接的打印机，转向无线网络是非常自然的，不过作为非智能设备，打印机连接无线网络大都需要使用WPS（WiFi Protect Setup）自动配对，对无线路由器有一定要求。而且相对于简单地用无线网络代替有线网络，笔者认为打印无线化更重要的功能应该是以WiFi、蓝牙等方式，直接连接包括手机、平板在内的智能设备进行打印，这样才能更便于用户随时连入，随时打印。

无线投影和无线显示应该是近期才兴起的技术，但相关产品增长很快，而且对商业展示、业务介绍等用户来说，也是非常实用的。目前市场上有多种无线显示技术，WiDi、WHDI、AirPlay、DLNA、Miracast等，其中除了WHDI之外，全部采用WiFi网络，如果要享受全高清画质，300Mbps的无线网络应该是必需的。在以上几种技术中，AirPlay、DLNA、Miracast因为产品支持、技术成熟度等问题，并不适合传统办公应用，笔者比较推荐Intel大力推广的WiDi方式，WHDI则胜在性能出色，在高端应用中也相当值得考虑。

1.惠普HotSpot LaserJet Pro M1218nfs MFP

参考价格：2799元

对中小型办公室来说，将打印、复印、传真、扫描集中到一起可以极大的节约空间，惠普HotSpot LaserJet Pro M1218nfs MFP（图9）就是这样一款产品，其无线连接功能则让使用更方便，还能通过自带AP连接智能数码设备，直接进行打印，而且价格与常见激光打印机基本持平。

惠普HotSpot LaserJet Pro M1218nfs MFP采用黑白激光打印技术，打印速度18页/分钟，首页输出为8.5秒，打印负

荷可达8000页/月，配备150页进纸盒、35页自动文档进纸器，最大支持A4幅面打印。其扫描分辨率为1200dpi，支持A4幅面大小；复印功能则可支持25%～400%缩放，最大99份复印。其传真速度为3秒/页，可支持最大100个号码快速拨号。

2.爱普生L358

参考价格：1238元

对SOHO用户来说，其实低成本的喷墨一体机，如爱普生L358（图10）就能够满足需求。它可提供基本的扫描、打印功能，打印负荷、打印速度、打印成本等都完全可满足SOHO办公的需求，它还可以无线连接智能设备，并且能通过智能设备进行管理，使用更灵活（参见13年8月下旬刊“新品初评”）。

而对打印速度、打印负荷等要求更高的用户，还可考虑专用的商业喷墨打印机，如WF-3011等。（详见本期“新品初评”）

3.明基MH680

参考价格：8999元

明基MH680（图11）的外形与普通投影机没有什么差别，而且其功能和性能也基本达到了同价位主流投影机的水平，具备3000流明的亮度和8000:1的高对比度，可在2米距离投射78.3英寸的画面，最大画面可达300英寸。不同的是，通过选配的USB接口无线模块，MH680可用无线方式连接电脑，传输高达1080P全高清，甚至是蓝光3D水平的视频流





■图10：爱普生L358
■图11：明基MH680

微改造 办公室里显个性

相对于之前的办公环境，新一代办公室更强调舒适和健康，虽然绝大部分白领朋友不可能有传说中谷歌公司那样的办公环境，不过在允许的范围内，适当改善还是可以的。另外对一些有专业需求的用户，某些设备其实完全可以不去随大流，市场细分的不断深化，使得很多针对专门需求的产品出现在市场上，并且日臻成熟。

前面介绍过的无线投影设备虽然让我们在会议、展示中可以脱离联线的麻烦，却体积庞大，难以移动，不可能随身携带。其实很多商务用户常常要在不熟悉的地方进行商务演示，不一定能够找到顺手的设备，这时和超极本一样追求便携性的微投就成为了商务旅行用户最好的选择。目前新型号的微投亮度已达到500流明以上，甚至有高达1000流明的产品，分辨率达到1280×800或更高、支持无线连接、拥有不错的透射比，通常在1米以内就能使用，最大距离上更可投射出80～100英寸的大尺寸画面，早已脱离了“玩具”的范畴和家用领域，完全可作为会议演示设备。

微投的重量通常在1.5Kg以下，体型也更加紧凑，更小巧的型号甚至只有0.5Kg左右，巴掌大小，即使和超极本同时携带，总重也只是略高于传统笔记本。有些微投还有内置存储空间或大容量电池，甚至可脱离电脑和电源使用，让业务人员无需在会议室，而可以直接在用户的房间、办公室，甚至是偶遇的走廊、户外进行投射演示，又或者在旅途、休闲时为自己播放视频。

至于随着Windows 8的普及而兴起的触控屏，对图形图像设计、分析用户是非常不错的选择，特别是新一代触控屏普遍采用多点触控，加上大尺寸高分辨率、广色域面板、多屏组合、3D显示等功能的配合，很多时候都拥有超越键鼠、轨迹球等传统设备的操控体验和能力。另外关注健康和便捷的用户还可以考虑人体工学办公椅等设备，其中一些设计巧妙的产品，更能够很好地与我们前面介绍的新办公室环境和应用相配合。

1.丽讯QUMI Q7

参考价格：6499元

其实从外观上看，丽讯QUMI Q7（图12）更像是小型化的普通投影机，而非我们常说的微投，不过它的体型很薄，这一点大大提升了便携性，很适合与超极本一起携带和使用。其体重只有1.5Kg，



■丽讯QUMI Q7

不到常见投影机重量的一半，而连接、操控能力则接近传统投影机。

对特别强调便携性的用户，Acer K137（图13），奥图码ML550等0.5kg级别的产品，也可以提供出色的表现，它们的性能指标已经远远超过了早期微投，同样可以作为移动办公，甚至是常驻会议室的好帮手。



■Acer K137

2. 戴尔P2714T

参考价格：5499元

笔者认为专业用户对触控屏操作精确性和显示能力的要求更高，使用便捷性反而是次要的要求，所以应更多考虑大尺寸、广色域面板产品，不建议选择消费市场上常见的21.5～23.5英寸显示器。戴尔P2714T（图14）是一款27英寸产品，采用IPS面板，对常用图形图像、数据图表处理等应该已经足够，也可以考虑使用多显示器系统获得更高分辨率。其特殊的支架设计可以获得稳定的大角度状态（图15），在这一姿态下触控更舒适。类似的产品还有Acer T272HLbmidz等产品，专业能力略逊，但价格更低。


■戴尔P2714T


■戴尔P2714T支架的大角度状态

3.Dxracer DF73电脑椅

参考价格：1499元

我们之前介绍的Dxracer电脑椅都比较偏向于游戏、电竞，其实类似的人体工学设计，对同样长时间坐在电脑前的办公用户也是相当实用的，因此其办公椅同样值得推荐。相对于电竞椅系列，Dxracer的DF73（图16）显然外形和色彩都要低调得多，特别是黑色与棕色的搭配很有传统木架皮质办公椅的味道。其人体工学设计和做工、配件特色其实与我们之前介绍的电竞椅类似，可以参阅本刊2013年12月上旬刊的“新品初评”栏目。笔者认为它配套的大型腰垫和肩垫对用户意义更大，让用户的坐姿更舒适和健康。


■Dxracer DF73电脑椅


■Dxracer电脑椅附件

推荐Dxracer产品的另一个原因，是它的座椅有不错的扩展能力，例如笔记本托架、平板电脑支架（图17）、鼠标板等，都可以让工作变得更轻松惬意。如果允许对工作环境进行更大改造的话，对多屏显示有较高需求的用户还可使用Dxracer显示屏支架（下页图18）改造桌面，配合多触控屏组合，完全可以构建出近似于科幻电影般的工作台，可随意推拉旋转的多个屏幕，特别适合同时进行多个大型图形、图表工作。

其实在新办公伙伴中，我们还有不能忽略的智能数码设备，它不仅扩展了随身办公的方式，甚至可以说是开创了脱离传统办公室的全新办公形态，瞄准这一市场，很多厂商推出了不同于以往，更偏向于商用的智能数码产品或应用软件、附件等，我们在下面会进行更详细的介绍。

随处都是办公室

对于办公设备来说，进化分为两种，其一就是前文提到的传统办公室的新面貌，其二就是伴随着移动互联网大潮到来的新型办公理念——随处都是办公室。也许很多白领对此有些“深恶痛绝”，因为移动办公让他们本就不多的私人时间也慢慢被工作占据。不过不可否认，移动办公和SOHO办公设备的出

现、普及大大提高了工作效率，也是技术推动社会前进的又一佐证。

移动办公最佳利器 商务智能手机、商务平板

移动互联网的兴起，让智能手机、平板电脑逐渐取代了传统上网设备，成为人们接触互联网的主要途径，这都要归功于智能手机、平板电脑的便携性。而在商务办公领域，人们也同样需要一种这样的设备，可以让商务人士在飞机、汽车甚至咖啡厅里办公。于是，一些有意与普通智能手机、平板电脑区分开的商务智能手机、平板电脑应运而生了。这些商务设备除了拥有普通智能手机、平板的特点外，还必须拥有以下特点才能配得上商务二字，那就是更强的商务软件兼容性、更强的续航能力以及



■Dxracer显示屏支架





■图19：SP广颖电通靓彩碟
■图20：爱普生R330照片打印机

传统装备的个性化与改造

其实一些传统办公装备也呈现出了新姿态，对新一代白领来说，可以在满足办公需求的情况下，最大程度的展现自己的个性，或者方便办公应用。

与新一代PC的高速USB接口配合，USB 3.0存储设备大量涌现，其中就有不少兼具高性能、便携性、安全性和时尚型的U盘，例如通过旋转伸缩USB接口的雷克沙JumpDrive S33SP，带有13.14°角度设计的SP广颖电通靓彩碟B06等（图19），都具有很高的性价比，同时外观靓丽。

在办公室的成本大户，打印方面，近期也出现了不少有趣的产品和服务，例如爱普生的OPS打印合约托管服务，是爱普生为月打印量在1000～5000页之间的企业用户提供的一种服务，可根据用户目前使用环境和使用状况，制定个性化、定制化的打印解决方案，为用户提供顾问式服务，从降低运营成本，提高资产利用率、改善工作流程、提升办公效率。

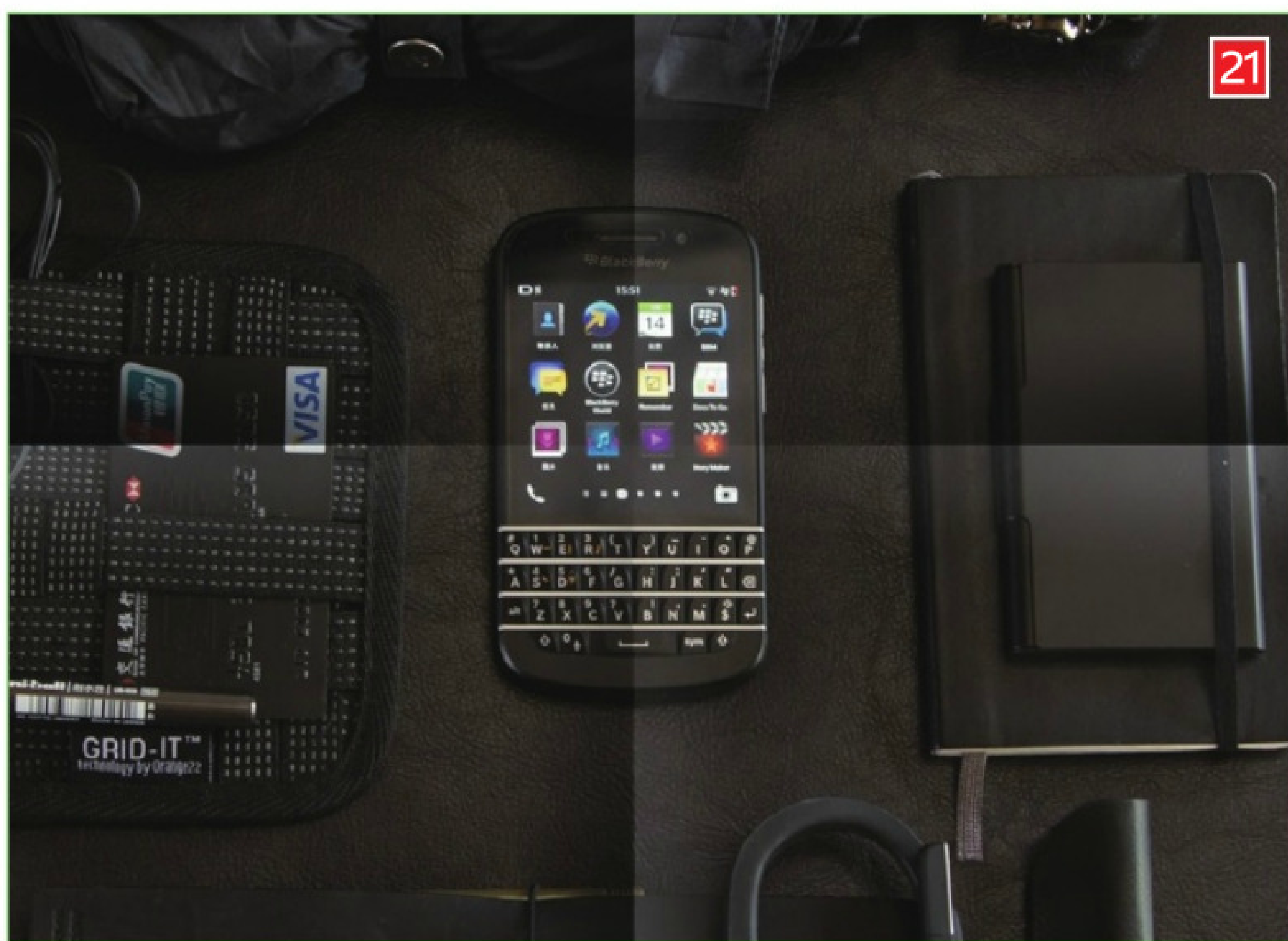
对照片打印能力要求较高的用户，则可关注爱普生R330（图20），它采用6色分体墨盒，1.5微微升最小墨滴，优化分辨率高达5760dpi×1440dpi，黑白文本与彩色文本打印速度每分钟高达37/38页，6英寸无边距照片最快仅需12秒。另外作为商用打印机，它也提供了更经济的打印成本，标配大容量墨盒可打印约540页黑白样张，或860页彩色样张。

更快的系统处理速度。

更强的商务软件兼容性，顾名思义指的就是商务移动设备必须要在办公软件、应用上有独特的优化，使得用户在使用该移动设备运行办公软件时更加符合日常办公的习惯。更加重要的，就是该移动设备能够与传统设备，也就是用户的PC端进行良好的沟通与配合。举个例子来说，某商务人士在PC上编辑着一个报表，有事要外出，那么他的商务智能手机能否流畅地让他在汽车后座上继续编辑呢？如果可以，那么这就是一部合格的商务移动设备。

曾几何时，黑莓手机被认为是政企人士最为偏爱的智能移动设备，许多总裁甚至总统都在使用黑莓手机，这与它高端政企人士的定位是分不开的，也和黑莓所追求的安全、便捷、快速的商务风格是分不开的。比如去年发布的最新的黑莓10系统，可以同时运行八个应用，并且拥有一个将诸多信息汇总的Hub。也许对于普通手机用户来说这没什么太大意义，但如果你是一个每天要处理400封邮件，编辑十多个报表的商务人士，那么这些特性就显得无比珍贵了。

微软也在商务领域也拥有先天优势，那就是对Office的支持没有人比微软更得心应手，这点在其涉足智能移动设备领域后，也被充分利用起来。微软的Surface/Surface Pro平板电脑，甚至是Windows Phone手机，都内置Office软件，让Surface系列平板电脑插上键盘几乎就是一台笔记本，而Windows Phone手机更成为一台无比轻巧的移动办公平台。



■黑莓的商务范儿无人可及



■微软的Surface Pro商务气息浓厚

除此之外，联想的Tablet产品以及最近异军突起的E人E本，都是移动办公设备的典范。尤其是E人E本，配备了专业手写笔的这款商务平板另辟蹊径的推动了移动办公。以往的商务移动设备都是以触控为主要操作方式，而E人E本独创性的配备了电磁压感笔，并为此配备了记事本、文稿、文绘等专业手写笔应用，特别是高端人士非常需要的“原笔迹”识别和应用模式，将移动办公推向了手写时代。

1、黑莓Q10智能手机 Blackberry Q10

参考价格：5050元

黑莓Q10（**图21**）采用3.1英寸720×720分辨率屏幕，搭载1.5GHz高通S4双核处理器，配备2GB内存以及16GB存储空间，提供800万像素摄像头，支持4G LTE网络。它之所以被认为是商务智能手机中的佼佼者，除了黑莓10系统外，更多的是源于它配置了一款黑莓引以为傲的QWERTY全键盘，这在近期的智能手机上已经很少见了。在商务政企人士的手中，智能手机基本不会用来玩游戏和看视频，更多的是用来回复邮件、编写文档、修改报表等等，这块手感极佳的全键盘可以让商务人士像在PC上一样处理这些商务文件，效率自然提升不少。

2、微软Surface Pro/Pro 2

参考价格：5200元～6588元

微软Surface Pro系列集成完整版Windows 8/8.1系统（**图22，参考本期“新品初评”**），此外还采用了1920×1080高清分辨率屏幕，内置英特尔酷睿i5处理器和4GB内存，性能达到主流超极本的水平。尽管微软系统平板电脑的市场表现无法与iPad相比，但如果你是一个商务人士并且急需一台可以替代PC办公的移动智能设备，那么Surface Pro系列应该是明智的选择。官方和第三方的键盘、手写笔、支架等配件扩展了Surface的使用能力，其PC操作系统在办公软件方面更拥有最佳的兼容性，甚至对苹果软件有需求的用户，还可以为其安装Mac OS X操作系统。

3、E人E本 T7

参考价格：3580元

成立于2009年的北京壹人壹本信息

科技有限公司是清华同方股份的全资子公司，它打造的E人E本是专为高级商务人士提供便携处理方案的移动设备，尤其是原笔迹书写和智能双控技术，开辟了一条独特的中国商务设备之路。E人E本的成功也提醒了我们，专精一点做大做强是一条可行的成功之路。

E人E本 T7（图23）是这一系列中最新的型号，它拥有8寸1024×768分辨率的高清显示屏，厚度仅为8mm，重量385克，可单手握持，便于书写，8小时的长续航时间和3G上网也更迎合了商务用户的需求。

现在流行混搭风：大众移动设备商务化

除了这些相对专业的商务设备，包括iPhone、iPad在内的普通移动设备其实也可以商务化，这也可以看作一种混搭。对于那些不想放弃娱乐功能又懒得携带两款甚至更多移动设备的商务人士来说，将普通移动设备商务化堪称一个折中的方案。

其实道理很简单，所谓的智能设备，最主要的就是“智能”二字，也就是说这个设备要具有扩展能力。所谓的设备的扩展能力，指的就是设备总能下载到新的应用，搭配不同的外部设备——也就是它能够“学习”新技能。那么如果我们将一台普通的智能设备多装一些特定的商务应用，那么也就可以在一定范围内实现该设备的商务化了，当然如果搭配实体键盘、手写笔，甚至鼠标等外设，处理商务文件就更方便了。

比如苹果的iOS系统，虽然作为一个封闭系统，使用iOS系统的移动设备在文件处理上有着一定的局限，但是如果合理地运用iCloud和一些第三方应用，那么iPhone照样可以为商务人士提供一些处理方案。



■E人E本搭载的是安卓系统，但不能掩盖它对商务应用的良好优化





■图22：Lumia 1520虽然仍旧在拍照上下功夫，但WP系统给了它商务领域的加分

■图23：得益于海量的商务应用，iPad air潜力巨大

在这里，诺基亚就有着更为独到的优势，因为它名下的Lumia智能手机全部使用微软的Windows Phone系统。我们前面已经提到，这一系统让Lumia手机能够内置并便捷地使用Office软件，使其在非专业的商务智能手机中占据了一定优势。

1、诺基亚Lumia 1520

参考价格：4999元

诺基亚Lumia 1520（图24）采用6英寸1080p超大屏幕，主屏幕上的动态磁贴从之前的两列增加至三列，并且同样支持大小形状切换。Lumia 1520依旧采用聚碳酸酯机身，拥有红黄白黑四种机身配色。它配置2GB内存，2.2GHz高通骁龙800处理器，32GB容量外加扩展卡槽。内置2000万像素PureView摄像头和蔡司镜头，支持光学防抖、超采样以及高保真录音技术。

刚刚发布几个月的Lumia 1520虽然没有全键盘也没有iOS、安卓系统的海量应用，但它用大屏幕和“自家”的原生Office软件弥补了过来，可以说是那些用惯了微软产品的商务人士的不二选择。

2、iPad Air

参考价格：3538元起

很难想象有一天我会把iPad系列产品放入商务设备中来推荐，但搭载了A7处理器、重量不足500克的这款人们眼中的“娱乐平板”，确实拥有相当大的商务潜力。其实这也是iPad系列产品长久以来致力于实现的目标，那就是让自己做到“无所不能”。

这种无所不能的实现，其实更多的还是得益于iOS系统中那无所不包的应用，众多的商务应用提升了这款平板的商务潜力，越来越多的商务场合出现苹果产品，另外我们还看到大量的iPad外设，其中不乏出色的键盘、手写笔等适合商务应用的产品。虽然苹果并没有直接宣布进入商务平板领域，但iOS在政企领域份额的悄然提升使我们对iPad air的表现更多了一份期待。P

办公软件大升级



尽管硬件产品更加引人注目，但软件在某种程度上才是表现出科技力量的核心，从前文也可以看出，在新时代的办公领域里，软件往往决定了办公效率和体验。

■天津 半神巫妖

在Windows统治计算机世界的十几年间，我们已经习惯了Office和Adobe群雄，觉得办公软件无非就是指的它们。但随着移动互联网的进步，更多的新软件、应用应运而生，为商务人士提供了更多的选择。下面我们就来看看新生代办公软件大升级吧。

低成本办公

下面要为大家介绍的这些软件都不大，最小的才十几MB，但是都以其独特的功能丰富了办公软件市场。尤为重要的是，它们在某种意义上与Word、Excel一样不可或缺，就好像我们造坦克需要钢板、炮筒，但铆钉同样不可或缺一样。更重要的是这些软件大多免费，在某些意义上起到了降低公司运营成本的作用。

1、PDF转换成word转换器2014官方

PDF转换成word转换器的名字略显土气，当然它的功能和名称一样，就是将PDF文件转换成word文件，其界面简单，功能稳定，支持批量转换，操作起来非常方便，转换效果也很好，而且无需安装Adobe Acrobat、Acrobat Reader等PDF软件。这款软件支持图文混合排版，不过在转换前最好去除PDF文件密码。从笔者的经验来看，在实际工作中，word文档与PDF文件之间的转换和编辑工作比想像中的多，一两个小文件还好说，用最笨的拷贝粘贴重新排版都没问题，但如果有多个大型文档就比较麻烦了。另外Word的普及率和编辑速度其实也远胜于各种常见PDF编辑软件，后者的价格更是不菲，选用这款软件可以从多方面提升办公效率并降低成本。

官方网站：http://www.pdfoa.com/

2、办公之星

由深圳智岛软件制作的办公之星（**图1**）可以看作是一款Office的免费替代品，其编辑方式为所见即所得，操作



■办公之星简洁易用

方式与Windows下常用办公软件相似，非常容易上手，另外也在Excel表格等一些功能上针对国人习惯进行了优化。

尽管体积小巧，但其功能相当全面强大，从各种图形、图片、控件、OLE对象，到数据处理、宏功能等一应俱全，用户还可以把常用的表格、图形等素材放到百宝箱里，下次需要时从百宝箱取出即可，一劳永逸。

官方网站：http://www.oapro.com/（版本已停止更新）

3、Word批量拆分合并工具

顾名思义，Word文档分拆合并工具就是一款可以批量将Word文档按页或份数分拆为多个Word文件，或将多个Word文件合并为一个Word文档的软件。初看起来这款免费软件并不起眼，但是细想起来，笔者每次将一个Word文档拆分成几份，都是自己手动复制粘贴完成的，极其没有效率。而有了这款免费软件，无论是拆分还是合并都只需要一两次点击，可以说是方便至极。

其实所谓的优秀商务办公软件，最高境界也不过如此，那就是千方百计提高使用者的工作效率，而Word作为最常见的办公格式，一款这样的软件肯定是必不可少的。

官方网站：http://www.yuneach.com/soft/index.htm

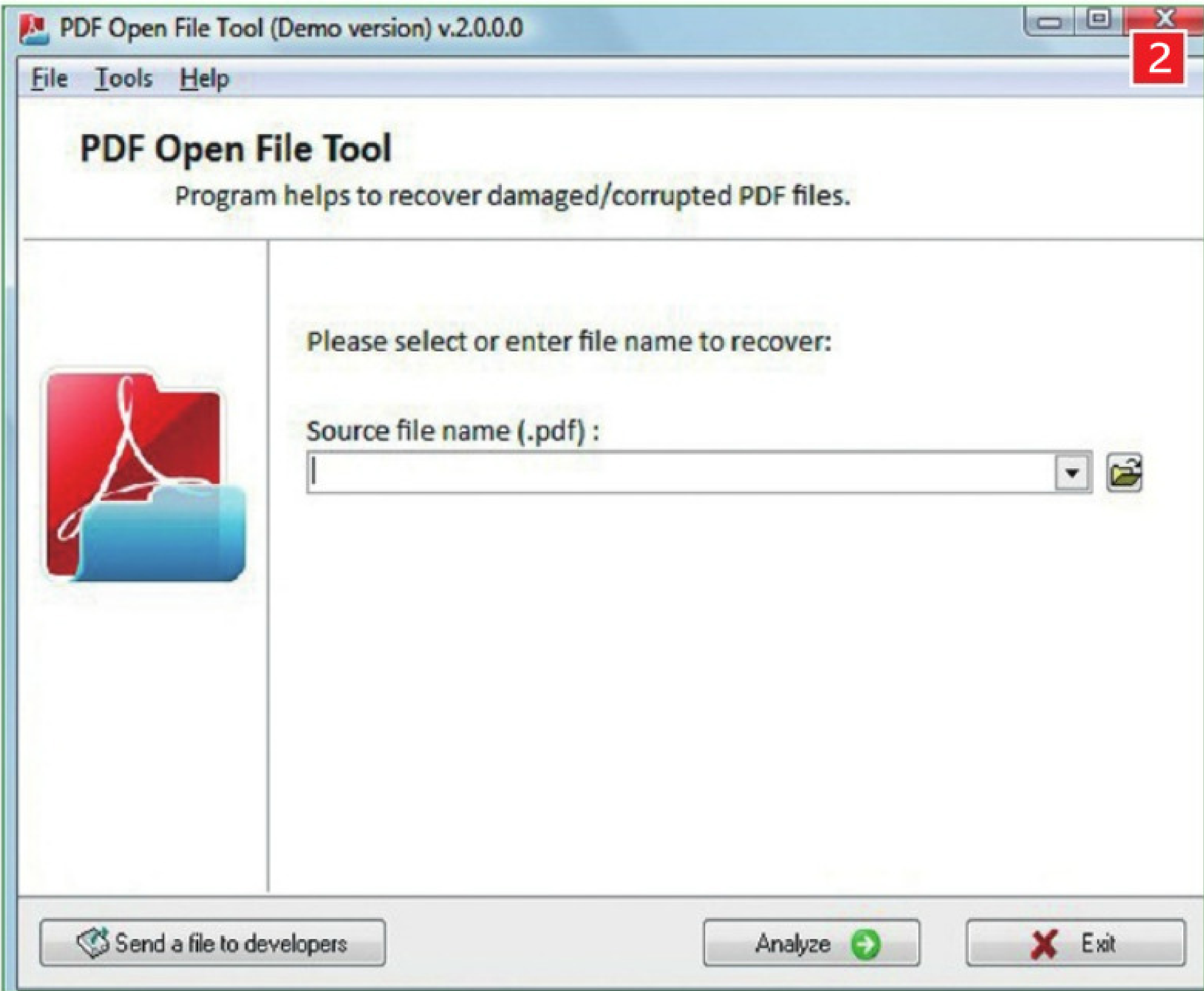
4、PDF Open File Tool

经常使用PDF的用户有时候会遇到一个苦恼的问题，那就是PDF对损伤很敏感，尤其是PDF近些年逐渐成为合同、报表等重要文件格式，小损伤导致无法打开的错误让人烦恼。于是这款名为PDF文件开启工具（PDF Open File Tool）的软件就应运而生了（**图2**），它的功能简单说就是恢复、修复损坏了的PDF文档。这款软件非常智能化，用户只需轻轻点击即可，软件会尽量恢复被损坏的PDF文件，将有可能丢失的数据找回来。

官方网站：http://www.pdf.openfiletool.com/

5、PoloMeeting视频会议软件

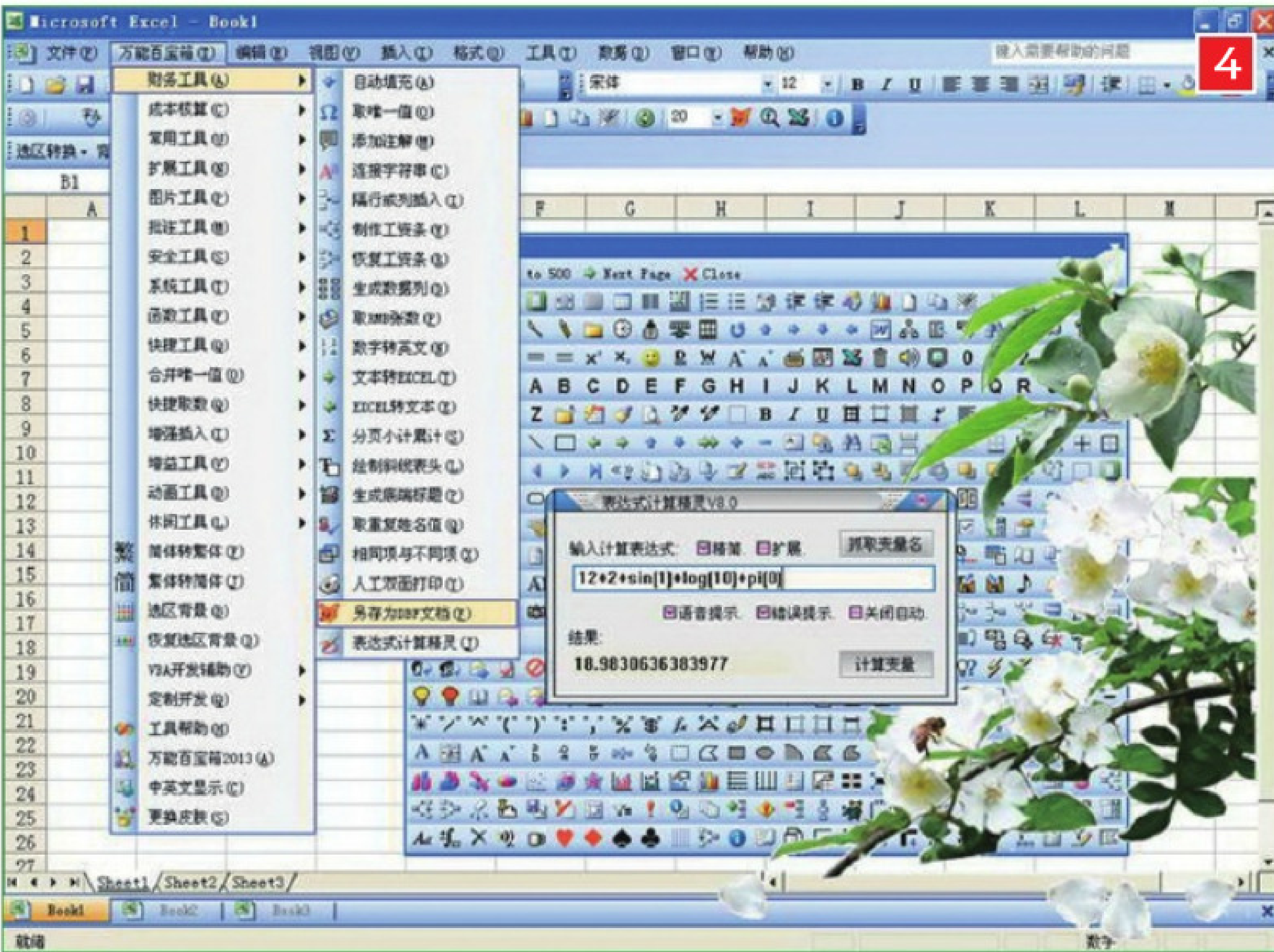
PoloMeeting视频会议软件（**图3**）是一款支持全高清、一键式部署、一键式管理的视频会议系统，可适应不同的



■PDF Open File Tool可算是傻瓜化软件



■PoloMeeting视频会议软件



■EXCEL万能百宝箱2014

网络环境，能在低速网络下良好运行，语音自适应2.5～16Kbps的超低带宽传输，200～300Kbps的网络占用即可达到高清视频效果，还有电子白板、文件共享、协同浏览等功能，可进行远程视频协同工作。

官方网站：http://www.polomeeting.cn/

6、Free Easy JPG to PDF Converter

除了Word与PDF格式的转换外，图片与PDF之间的互换也比较常用。PDF可适应多种系统，不同分辨率的图像存储方式，所以将JPG格式转换成为PDF存储传输已成为一种趋势，Free Easy JPG to PDF Converter就是这样的一款产品，简单易用且完全免费。

官方网站：http://www.freeease.net/

7、EXCEL万能百宝箱 2014

EXCEL万能百宝箱2014（上页图4）是微软EXCEL的增强型插件，包括230个菜单功能和120个左右自定义函数，但体积小于12MB。这款软件调整了标签、工作簿，使Excel 2003到2010或2013版的使用方式转换更自然，录入数据更轻松。其18项可设置参数、60种组合导入方式可满足各行业不同需求的图片导入导出与规范排版。它还有图片批量尺寸、表达式计算精灵、工程解密功能、台湾繁体系统中繁简转换等功能，被誉为“全能的办公瑞士军刀”。

官方网站：http://exceltools.haotui.com/

另外还有一些非常值得推荐的，针对各行业或专业用户的产品，例如数码照片管理系统PMS、卡狐淘宝店铺宝贝复制助手、超易合同管理软件等。

APP时代

移动互联网带来了移动办公，因此商务软件、应用在智能手机和平板电脑上的表现就尤为重要了。不需要专门设计的商务智能设备，下面要介绍的这些商务应用足以把一款普通的智能手机、平板电脑变成一台商务设备。

1、百度云

百度云（图5）是百度推出的一款



■百度云



■TeamViewer可通过智能移动设备远程操控



■橄榄办公OliveOffice



■经纬名片通是广受喜爱的名片管理软件



■WebEx Meeting Center

云存储服务产品，可让照片、文档、音乐、通讯录数据在各类设备中同步，也可在朋友圈里分享。它支持手机相册直接备份到云端，按照音乐、图片、视频、应用、文档等自动分类，网盘中的文件可以随时随地在手机等设备查看，还能将文件加入收藏，支持离线阅读。用户还可对文件、文件夹进行分享，支持复制链接、短信、邮件多种分享方式。

在移动设备上常用的云存储、共享软件还有微盘、Dropbox和SkyDrive等，也各有特色，可以考虑尝试。

官方网站：http://yun.baidu.com/

2、TeamViewer远程控制

TeamViewer（**上页图6**）是一款简单、快速且安全的远程访问软件，支持Windows、Mac OS和Linux多系统，以及Android、iOS智能移动设备，能够方便地进行远程协助，也能远程访问自己的计算机，而且还能利用到智能设备的多点触摸手势。

官方网站：http://www.teamviewer.com/zhcn/index.aspx

3、橄榄办公OliveOffice

OliveOffice（**图7**）是一款为Android移动设备提供的软件套装，它可对Microsoft Word，Excel以及PowerPoint文档进行阅读与编辑。此外还可阅读pdf及chm文件，支持在线模板搜索、主流云存储Dropbox/GoogleDocs等。

官方网站：www.oliverphone.com

4、经纬名片通

商务人士必不可少的就是人脉，而名片则是人脉交流的重要途径。经纬名片通（**图8**）作为一款可以通过拍照收录名片的应用长久以来广受好评，无论是Android还是黑莓平台都广受商务人士的喜爱。经纬名片通在拍摄完名片后，采用云端和本地两种识别模式，识别准确率接近100%，基本不需要手动修改。经纬名片通可以通过“消息”给名片联系人发送语音、图片、文字，对于刚认识的人，还可以用“问候一声”跟对方打招呼，在节假日发送“节日祝福”，当联系人的信息有更新，它还会提醒用户，它甚至加入了LBS（Location Based Service，基于位置的服务），可以查看周围有哪些用户也在使用经纬名片通。

官方网站：http://mobile.jingwei.com/

5、WebEx Meeting Center

前文提到的PoLoMeeting软件对应的是传统平台，WebEx Meeting Center（**图9**）则是对应移动平台的网络会议工

具，是很多移动商务人士的首选。借助WebEx，用户可以直接从iPad或iPhone加入任何网络会议，观看参加者发送的视频并将自己的视频流式传输给他们，双向均能提供高质量视频。

官方网站：http://www.webex.com.cn/smb/web-meeting-center.html

9、Quickoffice For iPhone/iPad

对于iOS用户来说，在iPhone和iPad上编辑Office格式文件从来都不是一件容易的事，各种不兼容使得PC端的文件在智能手机、平板电脑上连最起码的字体统一都做不到。此时就需要Quickoffice（图10）的帮助了，它可以在iPhone和iPad上创建和编辑Microsoft Office文档、电子表格和演示文稿。而且支持Google云硬盘，可自动保存和共享文件。

官方网站：http://www.google.com/drive/apps.html#quickoffice

10、Documents To Go

Documents To Go（下页图11）是目前Android平台上最好用的办公软件，它能够进行Word文档和Excel表格进行阅读与编辑，也能进行幻灯片编辑、阅读以及PDF阅读。值得一提的是，Documents To Go已经被集成到黑莓10操作系统中，成为黑莓官方的文档处理软件。这款软件最大的优点就是速度出色，使用便捷，只是功能还不算丰富，适合低端商务人士或偶尔进行移动办公的人使用。

官方网站：http://www.dataviz.com/

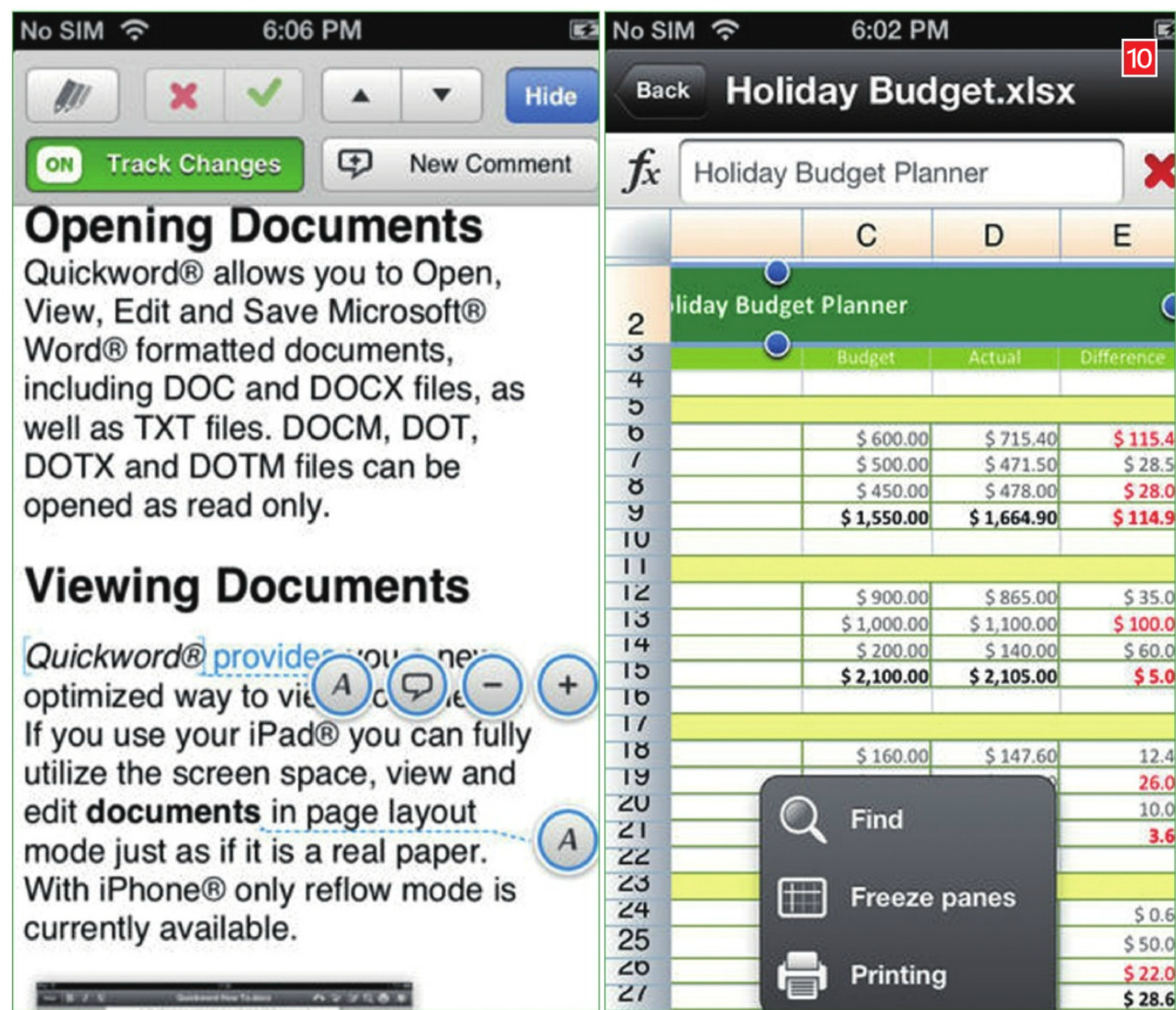
11、飞鸽传书iPhone版

飞鸽传书是一款很著名的局域网即时通讯软件，如今它也推出了iPhone版（下页图12），可实现文字、表情、文件、文件夹的高速传输。这款软件基于WiFi网络，可自动扫描用户，简单易用，传输快速，小巧便捷，它还拥有自主文件管理系统,方便管理和查阅各种文档，突破iOS文件管理类型的限制。

官方网站：http://www.ipmsg.org.cn

13、翻译者 HD

对于新时代的商务应用来说，翻译类软件也是必不可少的一项。但是相比传统PC端上的翻译软件，用户对智能手机、平板电脑上的翻译应用要求更高一些。过于繁复的操作无疑是此类软件最需要避免的，只有像这款翻译者HD一样，做到简洁快速的操作手感，才能脱颖而出。在这款应用的帮助下，用户可以将任何文本在全世界45种语言间进行



■Quickoffice For iPhone/iPad

互译。用户只需选择原文语言种类和目标语言种类、文本类型然后点击翻译按键。它甚至不需要输入文本，可以直接通过语音翻译，用户只需要对着话筒说出需要翻译的文本，讲话内容将被立即转换成文本并被翻译好。除此之外，用户还可以通过电子邮件或短信将译文发送出去，或者在Facebook或Twitter上分享。

目前移动设备上的翻译软件非常多，从谷歌、三星为自己产品准备"原生"软件，到第三方的百度、有道等。借助于目前强大的硬件机能和云服务，它们都具有不错的能力，语音和照相翻译已经相当普遍，不过对中文用户来说，国内厂商开发的版本在使用体验和翻译准确度等方面的表现更好一些。

官方网站：http://www.tensift.com/

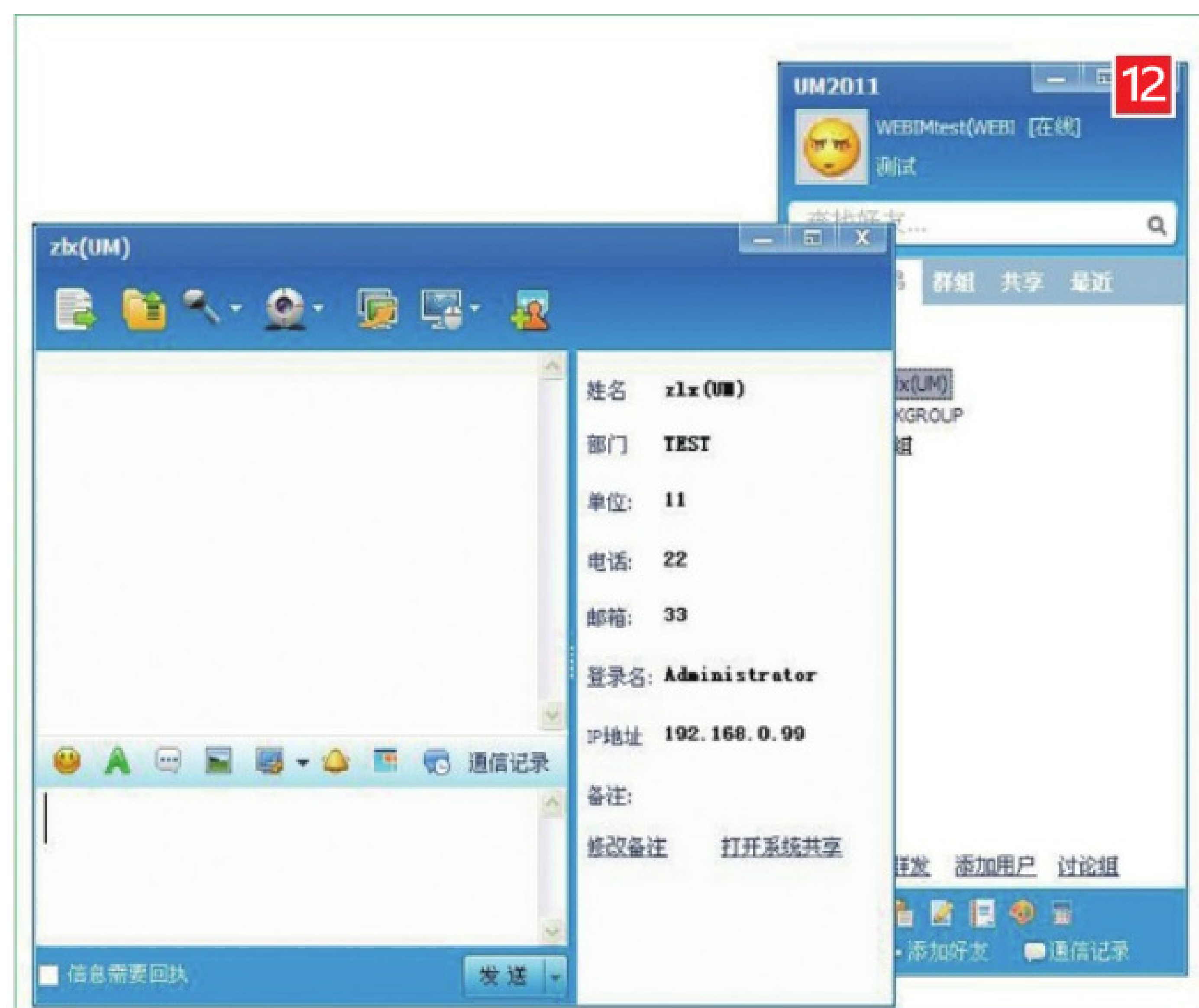
14、ES文件管理器

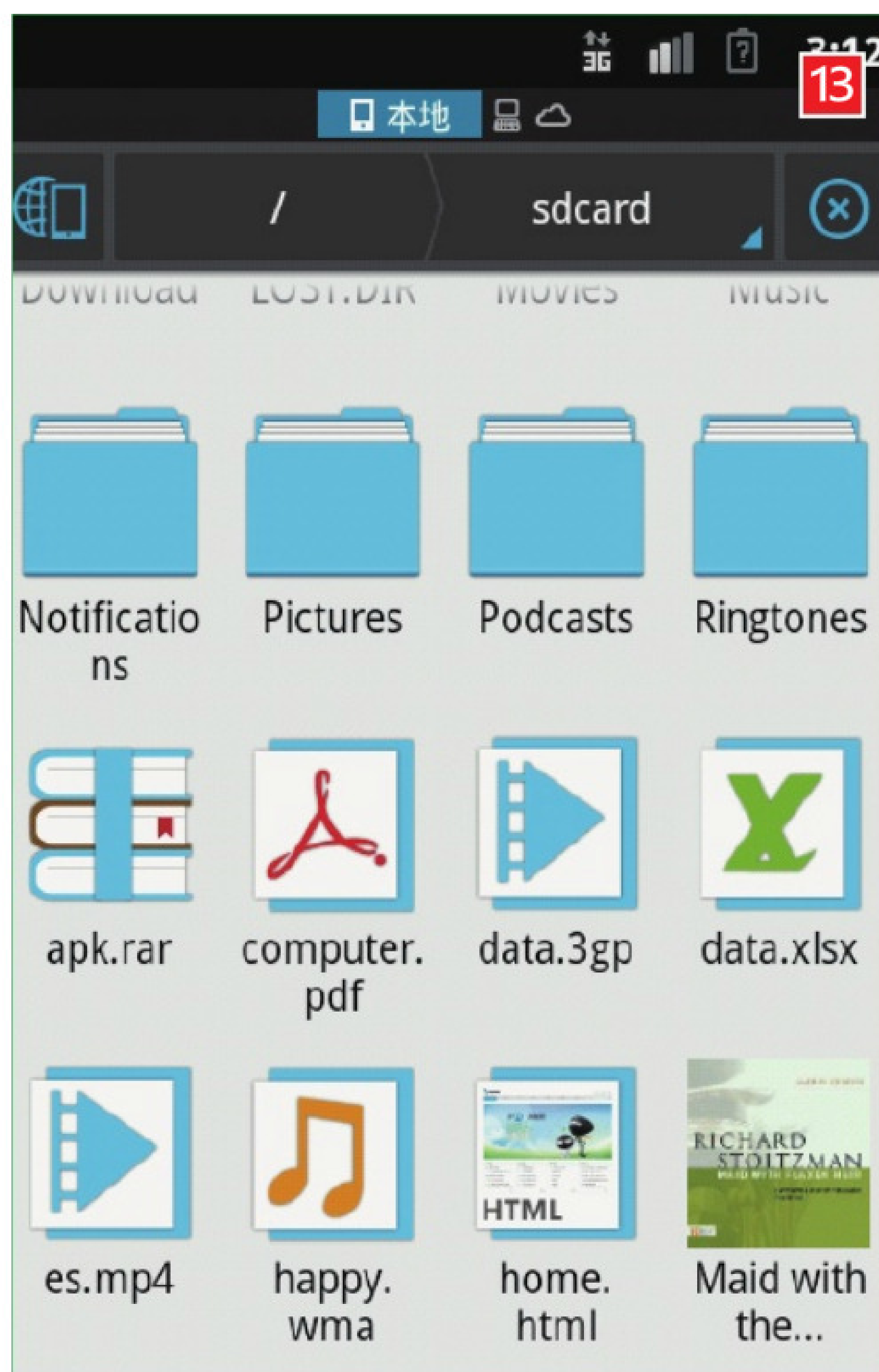
在Android系统中进行办公应用时，经常需要ES文件管理器（图13）的配合。其界面简洁直观，支持多种媒体、文档格式，可访问本地、共享与蓝牙路径，同时还兼有进程管理器和安全管理器等功能，可以说功能非常丰富。另外它还支持多种文件视图；可进行多选和剪贴复制、搜索功能；可访问局域网计算机、FTP文件，在计算机和手机进行无缝的文件操作；支持程序管理器，进行安装、备份、卸载管理；可打开多媒体文件，内置文本编辑器；能够进行磁盘分析等工作。

对Android设备来说，ES文件管理器几乎可以完成所有的文件相关管理和操作，而相对于娱乐型智能移动设备的多媒体、通讯等应用，我们这里介绍的办公应用恰恰需要对文件进行更好的管理，办公应用软件与ES文件管理器正好能够相辅相成。

官方网站：http://www.estrongs.com/







■图11：Documents To Go使用很便捷

■图12：飞鸽传书iPhone版的界面类似于常见即时通讯软件

■图13：ES文件管理器其实应该叫"资源"管理器

云上的办公室



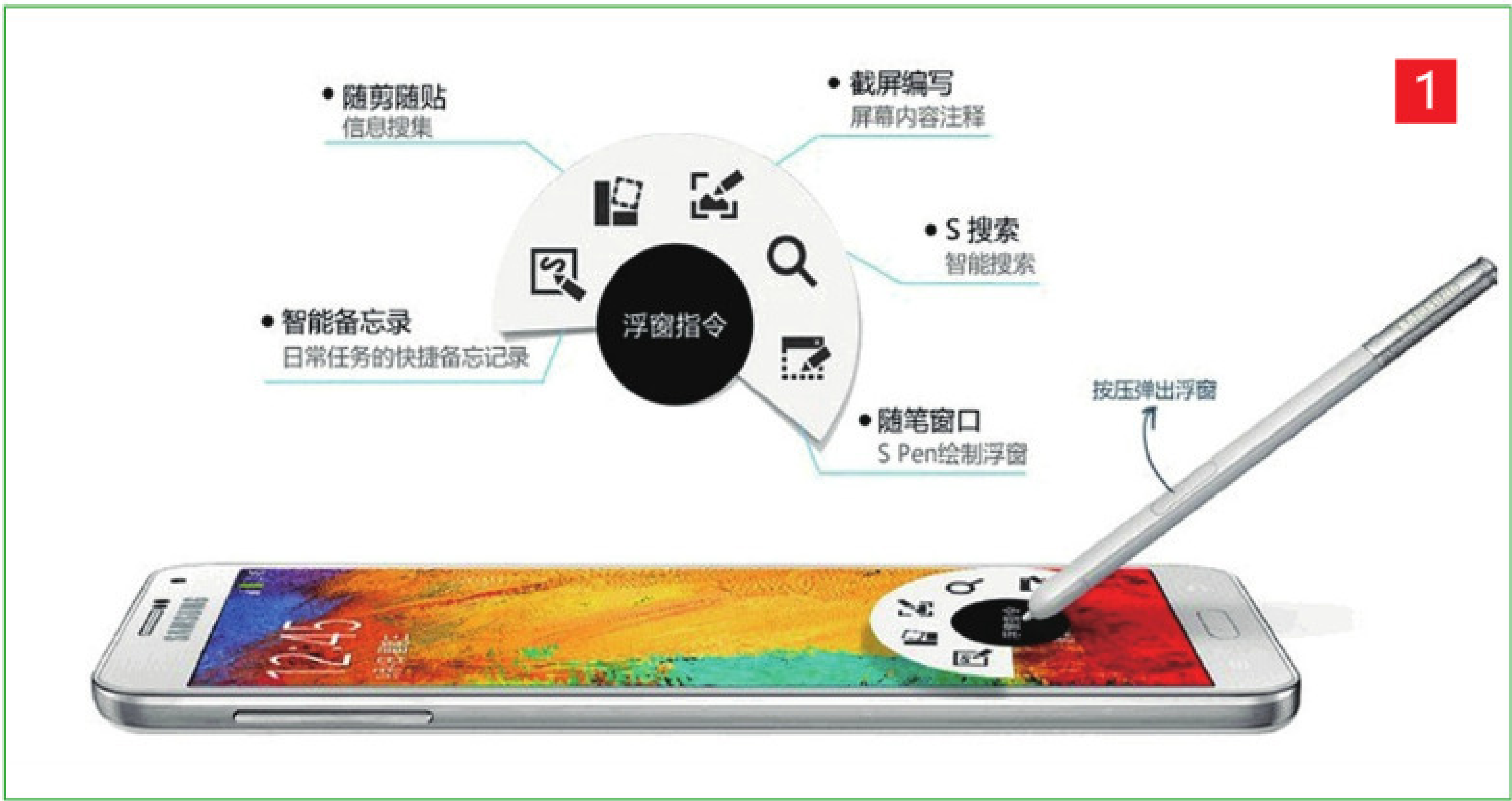
借助宽带网络和日益成熟的线上应用，很多办公应用已经可以脱离本地设备，直接在网端完成，更有利于多地多人协作，或是网页等“共享”文件的创建与修改。

■四川 宏安

天马行空：谷歌引导的“云办公”

一直以来，以谷歌、IBM、微软、CSC、亚马逊、Rackspace、苹果为代表的国外厂商都是云计算、云应用的积极推广者。这些厂商不仅在云计算基础设施构建、技术研发方面领先一筹，在云办公领域也是先驱者。

谷歌（Google）搜索引擎本身就是世界上最大的“云”计算体系，谷歌在全球有30多个数据中心，服务器的总数超过100万台。基于谷歌庞大的计算能力，它主导的Android（安卓）系统平板电脑或智能手机、笔记本电脑、穿戴设备等，实际上都是最便携的谷歌云服务终端（**图1**），用户可以在各种安卓平台上运行云游戏、云办公、云杀毒、云存储、云视频等应用。



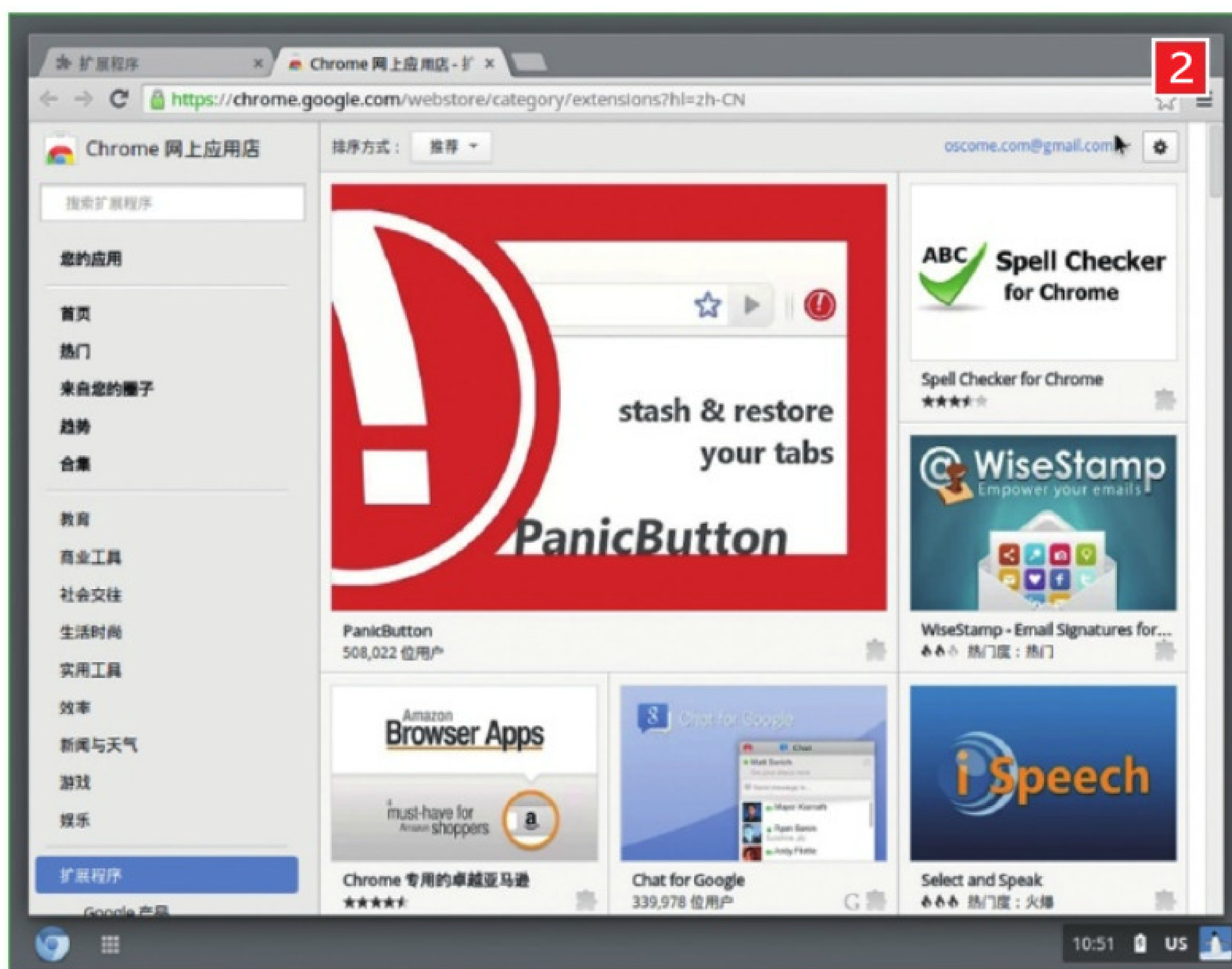
■Android手机大屏化的目的之一，就是让云办公等应用能实现得更好

Android系统上的“云办公”软件已崭露头角，例如在国内用户手机办公软件中安装使用率遥遥领先的WPS Office，就开始在“云办公”方面发力。从特性上来看，WPS Office移动版可运行在所有Android平台上，支持查看、创建和编辑各种常用Office文档，它还整合了金山网盘，允许用户把文件上传到“云端”，手机和电脑可以通过各种网络随时同步Office文档，让文档的编辑、同步、保存、分享变得更加简单，从而更好地满足用户随时随地的办公需求。91云办公（手机版）也是Android平台上国内用户常用的云办公软件，它整合了组织架构、即时通讯（在线消息、免费短信）、新闻公告、任务管理、文件共享、通讯录等功能，拥有全能办公套件，完整融合即时

通讯、流程管理、项目管理、人员管理等所有基础办公模块。通过手机，Android用户既可与网页端、PC端无缝对接，让办公摆脱时间、空间、设备束缚，还能通过云端实现员工、应用和数据的集中管控，与移动化时代同步，让协同办公更高效。

当然，对于PC用户来说，提到谷歌的“云办公”就不得不提Chrome OS（图2）。Chrome OS是谷歌基于Linux的PC开源操作系统，主要应用于上网本、紧凑型以及低成本电脑。Chrome OS中的绝大部分应用都不用保存在本地，而是在网上完成，因此用户不用担心病毒，恶意软件，木马，安全更新等烦人的事情，所有的应用都迅速（只要网速足够）、简洁且安全。

Chrome OS同时提供对Intel x86以及ARM架构处理器的支持，软件结构极其简单，所有现有的Web应用可以完美的在Chrome OS中运行，开发者也可以用不同的开发语言为其开发新的Web应用。就办公而言，用户可在Chrome OS中随意使用谷歌在线办公系统或第三方开发的云办公系统，如Google Drive办公套件（Docs/文字处理、Sheets/表格处理、Slides/简报处理）这类Web App，如果编辑过程中强行关闭或意外退出并不会像MS Office一样有“是否保存”的询问和担心，而是会直接把编辑到半截的文档存储到草稿中，这样就再也不用担心因为意外退出而丢失文档。而当网络中断脱离“云办公”模式时，正在运行的谷歌文档便会自动进入离线模式（暂存在本地存储空间），用户仍可以继续在断网的情况下进行工作，不用担心网络中断会影响自己的办公，或引起数据丢失。



■谷歌试图用Chrome OS打开一片新天地

用HTML5实现的云端应用

各种云应用之所以能在各种移动终端、轻量级客户端、瘦客户机上快速展现，最大的功臣便有HTML5（图3）。HTML5是由W3C（万维网联盟）推荐出来的开放性标准，它为开发者提供了一套通用的、集成的、脚本式的处理音频与视频的API，在播放影音文件时无需像Adobe Flash一样安装插件便可即时展现。它的优点主要在于，这个技术可以进行跨平台的使用，比如某公司开发了一款基于HTML5的办公软件，你可以很轻易地将它移植到Safari平台、Opera的游戏中心或者Facebook应用平台，让所有支持HTML5的机器都能使用它，开发者无需对所有的系统开发不同的版本。

HTML5已在各种平台获得广泛应用，国外的Facebook、Twitter，国内的人人、新浪微博、腾讯开放平台等都正成为Web App开发者所钟情的乐土。例如苹果公司在产品网页、iAd广告以及iCloud.com网页上，都十分重视HTML5的开发，iCloud（图4）俨然已成为苹果HTML5云应用进一步发力的着力点。在HTML5的助力下，iCloud已初具云特征，当用户注册iCloud时，可自动获得5GB的免费“云存储”空间。若需要更多存储空间，可直接从设备上轻松购买存储升级。用户通过任意一部iPhone、iPad、Mac或PC登录iCloud.com，就能使用重要的iCloud云办公功能，如查找我的iPhone、邮件、日历、通讯录、文档





■图3 HTML5是各种前沿互联网应用的基石
■图4 iCloud让生活和工作都变得更便利



■操作系统比浏览器更有竞争力，下一代OS会是浏览器吗

等，并让它们在所有设备上随时更新。因为有了iCloud的后台工作，用户的众多App和数据在所有设备上都能保持随时同步更新，这样用户可以在任意设备如iPhone上启动一项工作，随时无缝地转到其他平台如iPad上继续完成。

当然，HTML5在云应用方面带来的最大变革还在于浏览器的OS化（Web OS），除了Chrome OS，还有Firefox OS（火狐移动操作系统）、Tizen OS、Ubuntu OS等新一代操作系统。它们无一不是以HTML5等Web应用为主要应用模式。HTML5系统正使手机、平板、智能电视成为云计算的移动终端，具有本地存储、离线应用和云端应用的功能。这类在线操作系统让用户只需要一个浏览器，连入Internet，就可存储自己的文件到互联网上的服务器中，并直接通过浏览器来对一些文档进行编辑。Web OS可内置多种应用程序，直接在Web OS中编辑/查看文本文件、图片。由于是在Web服务器中存储文件，所以不用担心病毒，木马等恶意程序对重要资料造成伤害。Firefox OS一经推出便受到了智能手机、平板、智能电视等众多终端厂商的关注（**图5**），三星也将会在MWC2014上推出传闻已久的Tizen手机。随着这些产品逐渐走向成熟，将让用HTML5实现的云端应用更加大众化。

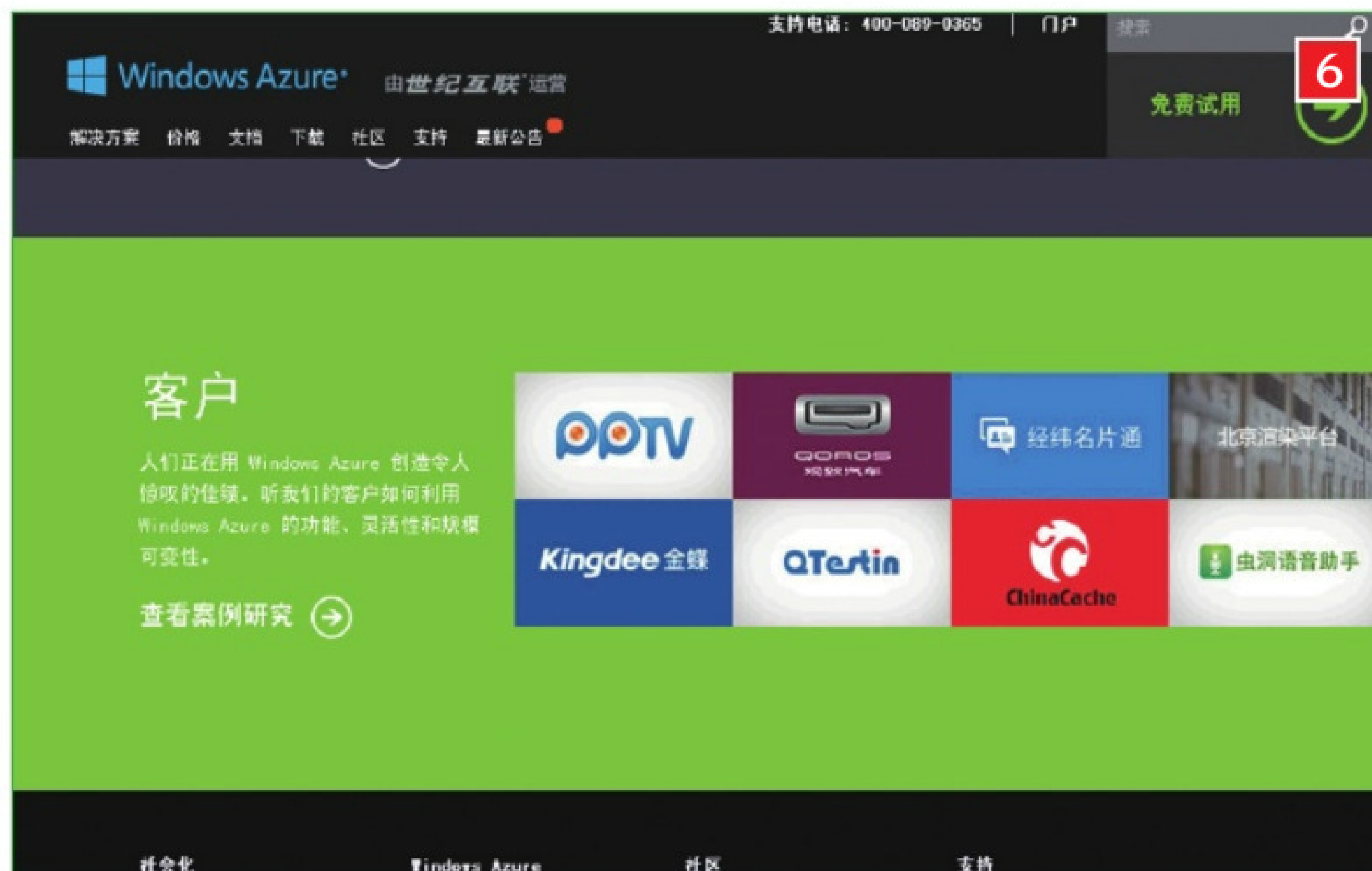
重装上阵：微软推进Windows云服务

作为PC系统和商务软件的领导厂商，微软也开始重点关注各种云应用。微软Windows Azure云平台是基于云计算的操作系统平台，相当于“云端”的操作系统，用来提供云在线服务所需要的操作系统与基础存储与管理的平台，是微软的云计算的核心组成组件之一，也是微软在线服务策略的一部分。Azure服务平台包括以下主要组件：Windows Azure；Microsoft SQL数据库服务和Microsoft.Net服务；用于分享、储存和同步文件的Live服务；针对商业的Microsoft SharePoint和Microsoft Dynamics CRM服务。Windows Azure服务平台现在已经包含如下功能：网站、虚拟机、云服务、移动应用服务、大数据支持以及媒体功能的支持。对于想长期使用云办公功能的PC客户端人员来说，它是较专业的选择。

从特性上来看，Windows Azure能为初中高端用户提供全面的云服务。“Windows Azure提供按需基础结构，可改变规模并适应用户不断变化的业务需要。无论是创建新应用程序还是运行现有应用程序，它都能提供较佳的性价比和端到端支持。”“Windows Azure可为任何数据均提供规模可变、耐用的云存储、备份和恢复解决方案，它可用于已有的基础结构，从而为用户效率地增强业务连续性策略和提供云应用程序所需的存储。”“Windows Azure也可为各种规模的Web应用程序提供安全而灵活的开发、部署和扩展选项，利用现有工具创建和部署应用程序，无需费力管理基础结构”。用户“只需几分钟即可自行配置生产Web应用程序，无需等待采购、硬件或IT。由于支持持续集成，因此可轻松部署使用现有常用开发工具创建的内容或使你的云办公网站及服务端始终保持最新。”

当然，对于专业办公用户来说，微软提供的针对商业的Microsoft SharePoint协作服务和Microsoft Dynamics CRM客户关系管理更值得关注与了解。以Dynamics CRM为例，与早期的CRM软件相比，它最大的特色在于操作接口，它让使用者能通过网页浏览器直接存取系统，或者在Outlook中进行操作。Dynamics CRM能够追踪联络人的消息、工作进度或信件，也具备离线功能，方便办公人员外出时使用。此外，它也结合了SQL Server的报表服务，制作与检视报表上更加方便，工作流程也可自行新增、自订，可让所有使用者及时依循制定的流程来工作。

值得注意的是，微软已宣布与国内互联网基础设施服务提供商“世纪互联”达成合作，在国内实现微软云



■在全球云服务领域，“书商”亚马逊独领风骚，微软从去年开始加大对云服务商业化的投入力度



■Office 365可同时满足所有常见办公需求



■阿里云手机采用的阿里巴巴云OS操作系统，高度整合阿里巴巴旗下电子商务服务



■“聚石塔”是淘宝卖家值得关注的云办公平台



■华为试图在云服务领域继续称雄全球

服务——Office 365（office.microsoft.com/zh-cn/，为国内客户提供在线办公、电子邮件、门户协作、统一通讯等服务）和Windows Azure（www.windowsazure.cn，为国内客户提供包括计算、存储、数据库、整合及网络化服务在内的公共云计算平台服务）。根据双方签订的协议，微软将向世纪互联授权技术，由后者运营这两项服务，国内企业用户和办公用户可登陆该网站免费体验。

对于一般的办公用户来说，Office 365能带来更直观的云办公体验（图7），可为企业用户和办公用户提供高效协同能力。它将Office桌面端应用的优势结合企业级邮件处理，文件分享，即时消息和可视网络会议的需求后融为一体，可轻松建立企业网站、通过视频会议高效协作、文件云中存储与编辑、随时随地访问文档、快速部署企业IT架构、会议与文件协同编辑等应用，可更好地满足不同类型企业用户和办公用户的办公需求，“让用户能以一支普通中性笔般低廉的日均成本”，享受最新的云办公服务。

引领风骚：国内互联网豪强的云办公服务

阿里巴巴、百度、华为、腾讯是国内主要的云服务提供商，它们的云基础设施实力已不在全球“列强”之下，国内的大数据、云计算应用水准也能因此一直保持在世界前列，并且更符合国情和国人的使用习惯。

阿里云（www.aliyun.com）是阿里巴巴集团第8家子公司。阿里云的目标是要打造互联网数据分享的第一平台，成为以数据为中心的先进的云计算服务公司。阿里云能提供多种云服务，比如它也有采用HTML5构建的移动终端的运行环境“云OS”——是融云数据存储，云计算服务和云操作系统为一体的云智能操作系统（图8）。可提供云服务器、负载均衡、关系型数据库服务、开放存储服务，也有更有针对性的移动云、游戏云、金融云、电商云等各种行业云应用，可满足不同用户的云办公需求。

以阿里巴巴“电商云（聚石塔）”为例（图9），它其实就是一款针对淘宝职业卖家和商家的云办公平台，能提供全方位的电商云及组件服务。“聚石塔”可实现卖家管理需求，支持组件在线订购应用，为淘宝商家提供店铺后台管理和营销工具，支持无线开放应用，能在手机淘宝上为卖家提供更个性化工具，解决卖家多系统切换和数据不通导致的繁琐的操作流程和问题，从而彻底解决卖家“应用一体化”的云办公需求。卖家在此不仅可以“看到自家及其他商家销量的高低，甚至还可以看出高低的原因。”

华为云也是国内重要的云应用平台，它能提供云托管、弹性计算云、对象存储服务、桌面云在内的多种云服务（图10）。其中，华为桌面云是值得云办公用户关注的应用，华为“桌面云”其实就是一台采用最新的云计算技术开发出的智能终端产品，外表看起来是一个小盒子，但却可以代替普通电脑使用。用户也可以通过它用PC和手机、



■办公先驱者，24om在线办公平台



■格子云支持各种客户端

平板等多种方式接入“桌面云”——无论在办公室还是旅途中，用户都可以方便的通过不同的终端接入个人电脑桌面，随时随地实现移动办公。由于数据和桌面都集中运行和保存在数据中心，用户可以不中断应用运行，实现无缝切换办公地点。

脚踏实地：国内新锐厂商的云办公

谈到云办公，其实最值得选择的还是国内创新型企业提供的云平台，它们提供的云办公解决方案已日臻成熟，让国内用户能率先体验到云办公的一些妙处。限于篇幅，笔者在此为大家介绍几款初现云端倪的此类平台：

24om在线办公平台（www.24om.com）是广州市全周至程软件公司为企事业单位提供的在线办公平台（**图11**），取意为“24小时在线办公平台”，可以让企事业单位的所有员工不分地域，不分地点在一个平台下进行在线办公。24om在线办公平台采用全程一体化办公软件产品基于云计算技术搭建，全面支持移动办公，手机办公。它有收费版和免费版可选，对于刚刚接触网络办公，想建立一个系统平台让自己或员工进行日常协同办公的企事业单位或SOHO用户，可先选择免费版进行体验，同样可以体验内部即时沟通、日程事务安排提醒、公告通知、通知已阅签注、多账户电子邮件集中收发、外出登记、内部通讯录、在线考勤打卡、文件共享与控制、手机短信群发，内部邮件收发、内部论坛、工作流（工作处理流程设计），工作流表单（流程的格式表单设计），工作任务安排，进度管控管理等功能。基于24om在线办公平台，用户可按需选用OA办公自动化软件、HR人力资源管理软件、CRM客户关系管理软件、DRP进销存分销管理软件、PES人才招聘储备软件、PM任务项目管理软件、一体化应用云套餐，通过搭积木的方法为自身搭配出一个合适的基本网络办公应用平台，让单位的所有人员不分地域，不分地点，同过联网计算机、手机、平板在一个办公平台下随时随地进行在线办公。

“格子云”（www.gleasy.com）是由杭州格畅科技推出的一款互联网操作系统、云办公平台（**图12**），以云端办公、协作办公、移动办公为核心，将各种办公应用有效整合，可全面满足企业新型信息化需求。用户通过浏览器或客户端就可以登陆格子云，并轻松管理自己的应用与文件。它包含企业微信（又称“一说”）+联系人（同事、朋友通讯录）+邮箱OA（又称“一信”）+企业网盘（又称“一盘”）+在线文档阅读与编辑（又称“写写”）+移动考勤……，等等众多功能。其应用商店中除了有项目管理、工作流、考勤管理等App可供选择，亦有CRM应用，用户可根据自己需要选择企业管理软件，如在线会计、企业项目管理、在线进销存等。它的收费也比较合理，对20人以内小微企业和工作室完全免费，其他企业按规模支付年服务费用。格子云有PC、Android、iOS三种客户端，可全面满足国内主流云办公用户的需求。

“iPC”是国内领先的拥有自主知识产权的桌面云解决方案厂商北京云巢动脉科技有限公司（www.vcnglobal.cn）推出的“线上PC”云办公体验平台（**图13**）。iPC在线体验平台号称是全球首个同时面向个人和企业的线上PC平台，主要包括iPC云数据中心、iPC运营中心、iPC云接入等几个部分，用户可以通过它轻松获得基于互联网的随时随地、按需分配的云端PC服务。云巢iPC具有数据安全、移动办公、集中运维、绿色节能等优点，可以有效解决传统PC数据安全性低、总体拥有成本高、管理维护复杂、能源消耗高等问题。该平台具有自助式服务、数据安全保障、自动故障恢复和动态调整资源等高级功能，支持PC、移动终端等各种设备。企业用户可通过iPC实现和管理公司的日常运营方式，建立基础IT架构，构建组织，员工可基于iPC进行日常办公，便于企业对员工行为进行一定的管控。

总之，云办公时代正在我们不知不觉间悄然来临，这些云办公平台的相继出现并进入实用化，将加速推动广大小微企业和个人用户步入云计算时代，其高速发展、多头并进和迅猛的实用化趋势，几乎是在一夜间“扯”开了云办公革命的序幕。



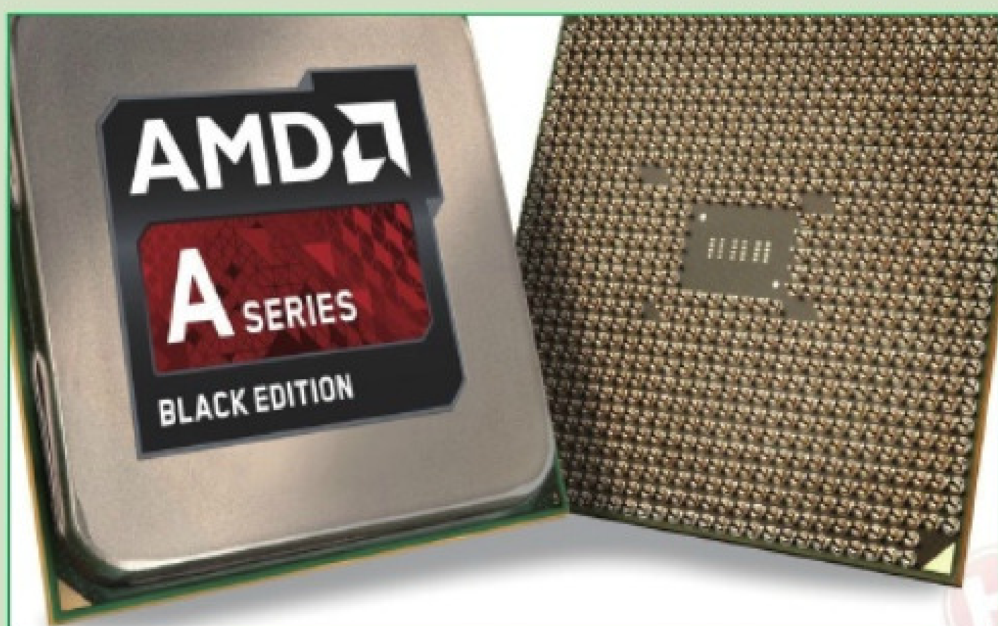
■云巢动脉科技提供高中低端全方位的云办公解决方案

头牌新闻

AMD推出Kaveri核心APU

■本刊记者 魔之左手

1月14日，AMD宣布推出2014年度全新AMD A系列加速处理器（APU），新一代A系列APU内部融合AMD Radeon R7独显核心，核心代号“Kaveri”，最多拥有12个计算核心（4个CPU和8个GPU）。Kaveri采用异构系统架构（HSA），可把任务无缝分配给最合适的处理单元，实现CPU和GPU的协同工作，带来更高的性能和效率。



新一代APU配备强大的AMD Radeon R7系列独显核心，采用最新的GCN图形架构，支持DirectX 11.2、Mantle技术、TrueAudio音频技术，支持超清（4K）分辨率和全新视频后期处理增强技术。

AMD A10-7850K和A10-7700K两款盒装处理器已于2013年第四季度开始发运，即日正式上市。A8-7600将于2014年第一季度开始发运。此外，AMD Radeon R9 2400玩家系列（Gamer Series）内存已针对AMD A10 APU进行了测试和认证，通过AMD Memory Profile（AMP）技术提供高达2400MHz的内存速度，可释放APU的全部潜能。

硬件店

诺基亚超大屏手机Lumia 1320正式登陆

近日诺基亚Lumia 1320正式登陆内地市场，它配备6英寸超大屏幕、搭载了诺基亚专业拍摄及诺基亚影像日志、HERE地图及位置服务，以及Nokia MixRadio无限量下载、无广告的音乐机体验。诺基亚影像日志将照片与HERE位置信息以时间顺序集成到一起，以全新、动态、互动的方式展现照片，创意工作室应用可以帮助消费者轻松地将照片制作成拼贴画，并搭配不同的滤镜及配色效果。



诺基亚Lumia 1320还为消费者提供了7GB的免费SkyDrive云存储容量，同时支持Micro SD卡扩展内存。诺基亚Lumia 1320提供了黑色、白色、黄色、橙色四种颜色，售价2499元。

爱普生V550 photo胶片扫描仪上市

近日，爱普生推出一款高性价比的专业影像平板扫描仪——V550 photo，以满足肖像工作室、影像爱好者对高品质图像扫描及胶片特定的需求。它采用矩阵CCD以及创新的微聚焦照片，使得主扫描方向上达到6400dpi的光学分辨率，同时3.4D光密度值，使得经过V550扫描的图像没有多余的杂色，色彩更加纯粹，充分展示色彩层次及细节特征；digital技术可以除去灰尘、划痕、让陈旧的胶片扫描之后呈现出宛如新生般画面清晰、色彩鲜明的图像。



爱普生V550 photo支持多尺寸胶片扫描，包括35mm胶片、35mm幻灯片，甚至支持6×22cm全景规格的胶片扫描。它采用Ready Scan LED技术，开机即扫，无需预热，极大的节省了用户扫描等待的时间；用户还可用随机赠送的Event Manger软件对扫描仪按键进行自定义设置，可实现一键扫描和存储，提高工作效率。V550 Photo配备Easy Photo Scan软件，极大的简化了用户在扫描后图像的编辑和存储、数据传输应用。

SP广颖电通2013中国红星奖狂摘四星

2013年岁末，SP广颖电通旗下Touch 825旋转夹、Jewel J10俏闪碟、Jewel J05/Unique 510锁扣碟、Stream S03移动硬盘4款产品获得2013中国红星奖，体现出企业强大的创新实力。SP广颖电通Touch 825旋转夹运用一体成型的不锈钢简约工艺，采用回形针的设计理念，以及末端凹槽巧妙的工艺设计，让其可以轻松的夹附在文件、资料夹以及笔记本等上面，在兼具视觉美感的同时更具实用性，便于放置和寻找，也免除了盖帽丢失所造成的烦恼和不便。SP广颖电通J10俏闪碟的轻巧碟身还不及一枚硬币重，具备防水、防震及防尘等特质，尾端独特的



头牌新闻

2014全新惠普商用台式机及显示器亮相

■本刊记者 魔之左手

惠普于1月8日正式推出性能强劲、实用可靠的商用台式机、商用显示器新品。商用台式机包括满足高性能应用的HP EliteDesk 800 G1系列，满足主流应用的HP ProDesk 600 G1系列，满足基本商务应用的HP ProDesk 400 G1系列。旨在帮助用户显著提升工作效率，更好的控制总体拥有成本，应对企业发展的挑战。



HP EliteDesk 800 G1系列是惠普功能最强大的旗舰商用台式机，可满足用户对于卓越安全性能和强大计算性能的需求。HP ProDesk 600 G1系列是惠普主流商用台式机，有效减少总体拥有成本的同时帮助用户轻松应对日常业务需求。HP ProDesk 400 G1采用时尚外观设计，支持客户灵活地选择配置，为扩展升级提供了便利，满足不同用户的需求和预算。这些产品均提供大小不同的多种机箱选择。

新一代商用显示器中，HP EliteDisplay E190i是一款5：4比例的IPS面板显示屏，带来卓越的视觉体验，并具备可调节的人体工程学支架设计以及多种节能特性。HP ProDisplay P231是一款基本的商用显示器，采用23英寸16：9宽屏幕，集经济的价格、稳定的性能和节能特性于一身。P

牛角设计，让金属珠链能够挂在凹槽部分，并避免左右摇摆或卡住。

Jewel J05/Unique 510锁扣碟，以轻巧锁型设计和多彩的缤纷配色，展现出与众不同的风采，防水硅胶材质外壳，一体成型的不掉盖设计为消费者提供更个性化、人性化的专属需求。Stream S03移动硬盘以“折角作为记号”“折页留存珍贵片段”的理念出发，将收藏的含义注入产品之中，智能的LED指示灯能够自动侦测和显示主机接口状态。

尼康春季DC新品发布

2月7日，尼康全球同步发布多款数码相机，包括高性能轻便型COOLPIX P系列的3款产品COOLPIX P600/P530/P340，COOLPIX S系列的2款产品COOLPIX S9700s/S9600，以及三防数码相机COOLPIX AW120s。





COOLPIX P600和COOLPIX P530是以一台相机应对多种场景拍摄的高倍率轻便机型，搭载60倍/42倍光学变焦尼克尔镜头，均增加了新的场景模式，包括轻松享受超远摄的“月亮”模式和“观鸟”模式，同时配备高性能镜头位移减震功能，以及防抖“动态（ACTIVE）模式”。通过自动对焦（AF）高速响应和拍摄时滞的减短，还可实现迅速对焦。COOLPIX P340拥有f/1.8的大光圈镜头和1/1.7英寸CMOS传感器，且具有简洁独特的外形设计；5倍光学变焦镜头可以实现约2cm的微距拍摄。“控制环”可直观地进行功能、场景模式和特殊效果控制，操控性大幅增强。此外，COOLPIX P600/P340还带有内置WiFi。



COOLPIX S9700s搭载30倍光学超高倍变焦镜头，拥有4种曝光模式、内置WiFi；S9600预设AF、魔法修饰功能、五重复合减震全高清拍摄功能。COOLPIX AW120s搭载f/2.8大光圈5倍变焦镜头，能够在水下、夜晚、昏暗室内拍摄到鲜明的图像。同时还配置有5重复合减震功能，内置WiFi。它具备约18米深防水、耐受约2米处坠落的能力，还可耐受约-10℃低温，更搭载高度、水深、气压及水压显示功能等诸多丰富户外生活的辅助功能。

软件圈

有道云笔记推出WP版，覆盖所有主流平台

有道云笔记在近期推出Windows Phone版，以记录和同步的核心功能为主，提供手写、涂鸦等丰富的记录方式。这次的WP版本使得有道云笔记完全覆盖包括Windows桌面、Mac、iPhone、iPad、Android、Windows Phone等所有主流用户平台，可帮助用户方便地在多台设备间共享资源、高效管理信息。P



晶合快评

明日盛宴——CES 2014上的精彩产品

■晶合实验室 魔之左手

每一年的年初，在大家刚刚结束元旦假期，还在适应新的纪年时，美国的赌城拉斯维加斯已经开始展示着最新IT数码科技，为新一年甚至是未来几年的市场指明了目标。在CES上，每一天都有无数的大小发布会和新品展示活动，例如在当地时间1月6日一天，为国内消费者熟知的大厂就有LG、NVIDIA（英伟达）、华为、松下、Intel、三星、海信、AMD、索尼的发布会。对这样规模的展会，无论是在现场还是观看报道，一个人要想全面了解其中的信息是很难的，因此相信很多人都和笔者一样，更多地关注展会上的得奖产品。

每一届CES展会都会推出官方的大奖，即“设计与工程最佳创新奖（The Best of Innovation）”，很多媒体也会评出更多大大小小的奖项。CES的官方大奖一般都在展前公布，从奖项名称也可以看出，得奖产品更偏向于创新和前瞻性，其中很多对国内甚至是国外用户来说，都有些过于偏门。而媒体的奖项则大都在展会后，是根据产品在展会上的实际表现和自身的理解，虽然存在媒体定位不同和与厂商关系远近造成的偏差，不过对普通消费者来说，还是要比CES的“设计与工程最佳创新奖”更有意义。

在CES2014的官方得奖如下

类别	公司名称	获奖作品
3D Printing & Additive Manufacturing	Formlabs	Form 1
Accessible Technologies	Tobii Technology	Tobii EyeMobile
Digital Imaging	Sony Electronics	Sony QX Series "Lens-Style" Cameras
Eco-Design and Sustainable Technologies	Brunton	Hydrogen Reactor
Headphones	Sony	PHA-2 headphone amp
	Plantronics	The BackBeat GO 2 + Charging Case
Health and Wellness	Reebok & MC10	Reebok CHECKLIGHT
High Performance Home Audio	Bang & Olufsen	BeoLab 18
Home Audio - Video Components	Sony Electronics	FMP-X1 4K Ultra HD Media Player
Home Theater Speakers	Philips Consumer Lifestyle	Philips Fidelio E5 wireless surround cinema speakers
In-Vehicle Audio Video	Pioneer Electronics (USA) Inc.	AppRadio 3 (SPH-DA210)
Software & Mobile Apps	HARMAN International	Aha
Portable Power	Kirk H&J Corporation	iNPOFi Foldable Mobile Wireless Charger
Tablets, E-Readers, & Mobile Computing	Sony Electronics	VAIO | Flip PC
Technology for a Better World	Able Planet Incorporated	Personal Sound with LINX FUSION
Wearable Technologies	Instabeat	Instabeat

作为美国的展会，我们可以看到，其中有相当多的获奖产品显示出了欧美消费者的喜好，例如“Tobii EyeMobile”是一款头戴式显示器，但与谷歌眼镜、HMZ-T3等不同，它拥有很强的防水能力，可固定在泳镜上，测量并显示运动员的心率，还能追踪卡路里的消耗情况、进行单圈计时和记录呼吸频率，所有数据都能同步到电脑设备上，主要用于运动员训练和科学锻炼。而软件与移动APP的得奖产品“Aha”，可利用GPS等信息，让内容提供商和广告企业可以进行更有针对性的投放，而它目前的发展方向是和车企合作，构成了“车联网”或者说“物联网”的一个典型实用。另外还有“Tobii EyeMobile”，这种可通过眼球动作操控Windows 8/8.1系统的设备，特别适合残疾人和特殊环境下的应用，这一领域恰恰是欧美企业比较重视，而内地厂商常常忽略的。



Tobii EyeMobile头戴设备



类似平板支架的“Tobii EyeMobile”



5000mAh电量的iNPOFi移动无线充电电源

在本次的获奖名单中，“iNPOFi Foldable Mobile Wireless Charger”其实是一款内地厂商硅展科技有限公司的产品，将无线充电应用于移动电源产品，且拥有出色的无线充电效率。据称其技术不同于目前常见的无线电波与电磁感应技术，充电效率可达到90%，减少了电磁污染和损耗，而从具体描述看，其实是对现有技术的改造，例如将脉冲信号进行修整，充分利用感应能力较强的大幅变化段，关闭“缓坡”段等。

当然本届CES上还有很多颇受媒体和消费者关注的产品与技术，例如曲面显示屏、高通和NVIDIA同时推出的64位处理器、4K显示大潮、智能穿戴设备、变形超极本等，虽然其中有一些的进步速度似乎难以让人满意，也有一些前途并不明朗，但相信其中大部分应该都会很快走向商品化，成为IT数码市场新的领军产品。虽然我们今天仍然无法享受到它们带来的精彩，不过并不妨碍我们现在就开始享受等待和企盼的心情，或者——说实话，先YY一下，然后和钱包商量吧。

晶合快评

脚踏实地做事真就这么难？

■晶合实验室 小白

平时与好友通话聊天，我们总会自然而然地说起工作上的烦心事，像什么工友间貌合神离，部门间尔虞我诈，领导层昏庸无能……宫斗剧中情节，身边都找到了现实版，遇到解不开的结时，这位朋友便会言语激动，恨不得立马辞职还乡，临走前再痛扁一顿平日找他麻烦的人。每到这时，我明白他只是图个心里痛快，便会配合地劝上一句："忍忍吧，为了有口饭吃，坚持混下去。"

不过"混"这个字，笔者是非常反感的，相信多数读者朋友也一样，就像玩竞技游戏时，有的队友不积极参与，只希望混个胜场，一定就会影响所有人的游戏体验。而在上学时，老师说一个学生"混日子"，即是对他学业或思想品德最无情的否定。但工作后，"混"这个字的意义开始变得模糊了，说一个人"混得好"，意味着他拥有更出众的经济条件和社会地位。回忆一下吧，如果你已自食其力定有体会，如果你仍在读书可以问问父母——是不是每次同学聚会时，多数人的关注点绝不在于谁在努力工作，谁在认真科研，谁做了多少社区服务，他们的眼神会游离在一个个身影间，他们会竖起耳朵探听每一段对话，为的正是寻找出那些"混得好"的人。

努力工作、认真科研，以及做社区服务都不重要？不，它们很重要，它们是使社会进步的能源。但尴尬的是，在一个浮躁、物质、逐利的大环境下，它们不能使你人前显贵，它们不能迅速丰满你的腰包，真正有利用价值的是那些"混得好"的人，混得好意味着他掌握了更多的社会资源，能在复杂的关系间游刃有余——正因为有着这样的心态，"混"就成了一个人进入社会后的常态。

"混"的心态也许在国内很多行业会继续下去，但在与国际接轨、竞争激烈的科技领域一定没有生存空间，像是最近很火的"自主知识产权智能手机系统"，笔者敢大言不惭地断定它们不行。不了解的读者朋友，请先看一些背景资料：

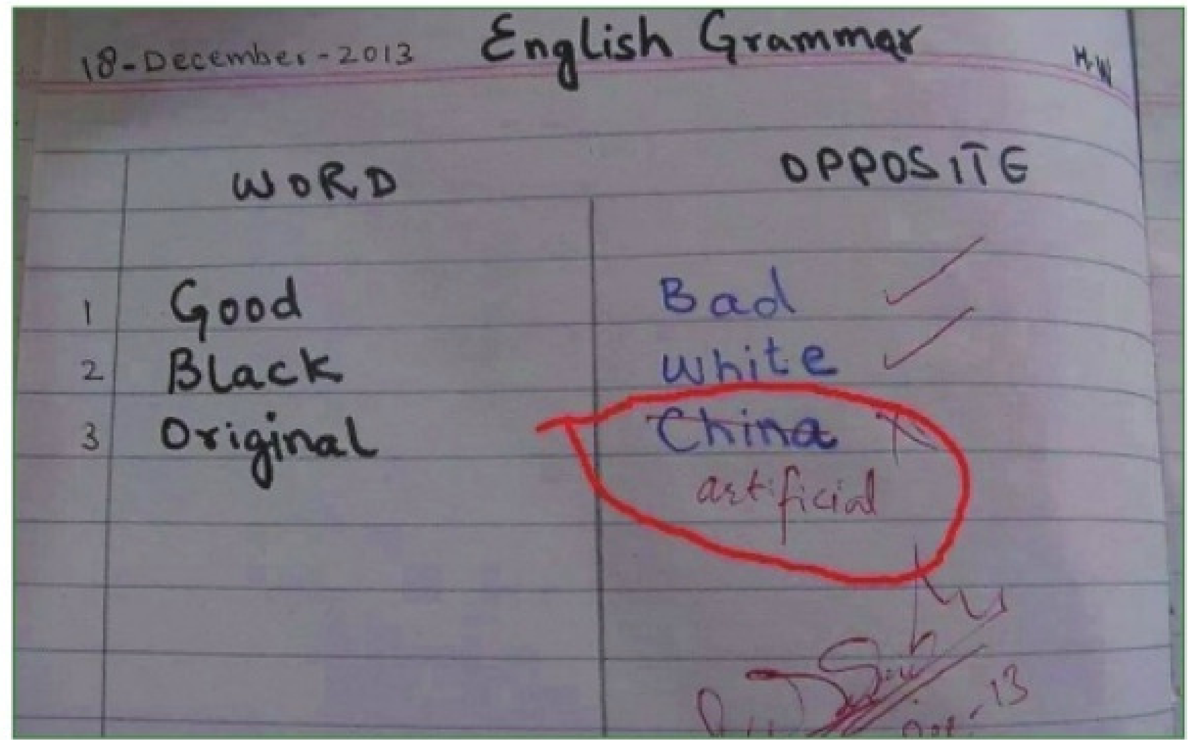
2014年1月12日，同洲电子在北京宣布，发布具有自主知识产权的智能手机操作系统"960OS"，短短4天后的2014年1月16日，中科院软件研究所和上海联彤也在北京发布了具有自主知识产权的操作系统COS（China Operating System）。

眼看过年，两家都送上了大礼，真是双喜临门！但细心的网友很快就发现哪里不对，我们先看"960OS"，这个号称开发了9年的系统，之前一点风声也没有，而且同洲电子之前只做过电视机顶盒，数字电视系统，虽然也做过手机，但几乎没什么名气。直到2013年初，同洲电子花了2983.31万元全资收购深圳全智达通，后者搞出过"沃Phone"系统，但联通一直扶不起它，始终没什么存在感。被收购后，"沃Phone"是不是改头换面再忽悠一次，笔者已无能力考证，也无需考证，他们之前没能得到消费者认可，原因大家心里都很清楚，有些东西光改改表面是不够的。

再看COS，上海联彤的背景很有趣，这家成立于2012年3月的企业，对外宣称与威盛电子关系紧密，而熟悉威盛电子的人都知道，这家公司的董事长王雪红同时也是宏达国际董事长，而宏达国际就是我们熟悉的HTC了。碰巧的是，华尔街日报2013年8月29日曾报道，HTC正开发专为中国消费者使用的手机系统，而且COS发布会演示视频中，虽然测试手机的Logo被挡住了，但HTC Butterfly S的样子一眼就能认出，最重要的是——无论是界面、图标，COS都像极了HTC Sense。



COS未修改前的百度百科介绍



从英文语法测试看中国印象

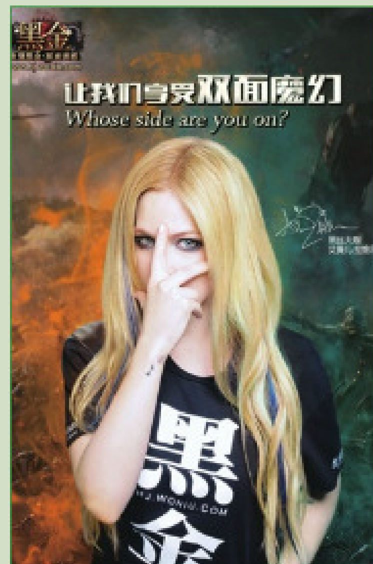
以上，笔者只是传播网上看到的消息，至于反驳者所说的"你说它不行，你行你上啊！"之类的观点，笔者只好承认自己笨，确实不行，做不出系统来。但笔者一直认为，如果要做一样东西，就应当踏踏实实的做，做好了再拿出来造福大众，而不是只为了骗一笔经费，带着"混"的态度做事。

其实，笔者打心眼里希望中国的操作系统可以越来越好，或许是突然面对这个天大的好消息有点不适应，或许是早年间"汉芯造假案"打磨MOTO芯片骗取了高达上亿元的科研基金的事还没有忘，或许是自己曾经很喜欢的红旗Linux已走向末路，今天面对滚滚而来的"自主知识产权智能手机系统"，心里真的踏实不下去。

头牌新闻

艾薇儿签约《黑金》 蜗牛启动巨星战略

■本刊记者 montior



2月14日，蜗牛公司宣布其旗下网游《黑金》正式与艾薇儿·拉维尼签约，令不少玩家与艾薇儿粉丝为之“沸腾”。蜗牛《黑金》此前通过官网向玩家征集“黑丝”大咖，最终花落朋克小天后艾薇儿。艾薇儿2014中国巡回演唱会将在2月21日开演，先后将在上海、北京、武汉、南京、杭州、深圳、成都和广州八个城市举办。粉丝通过畅玩其签约言的黑金游戏或可得到平时一票难求的演唱会门票。

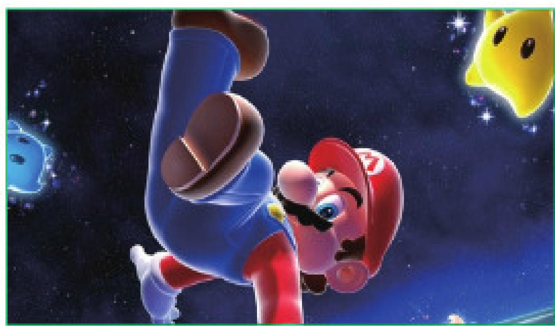
明星战略成为近年不少游戏公司推广产品的惯用方式。据此次签约艾薇儿的蜗牛公司介绍，这是该公司继李连杰之后再次与国际巨星合作，之所以选择艾薇儿，是因为蜗牛这款《黑金》游戏最大的特点是双面魔幻，与艾薇儿兼具流行前卫和朋克不羁的双重气质与游戏特点不谋而合。在粉丝们眼中，艾薇儿有着生气蓬勃的鲜明个性和纯真的魅力，她既有甜美的声线，又有狂放不羁的演唱方式，16岁就出道并红遍全球的艾薇儿，用叛逆的摇滚确立了她的音乐事业，也用摇滚全面释放她心中压抑已久的另一个自我。如今，随着艾薇儿标志性的烟熏眼妆越化越淡，她又不全是当年那个叛逆的朋克少女，回归了几分小女人的成熟。

据蜗牛公司介绍，蜗牛对游戏签约明星的选择非常谨慎，此次《黑金》携手艾薇儿消息公布前，官方上线了一个竞猜“黑丝”大咖的有奖活动，从玩家支持的结果来看，艾薇儿获得的票数遥遥领先其他候选人，进一步印证了艾薇儿流行前卫VS朋克不羁的形象气质与《黑金》双面魔幻更为相符。玩家在选择哪一位国际巨星成为“黑丝”大咖的问题上，与官方给出的答案完全一致。

蜗牛相关负责人介绍，蜗牛将持续推出“巨星签约计划”，未来可能在更多的游戏产品上延续签约国际巨星的操作模式。蜗牛除在产品推广上不遗余力斥巨资邀请巨星之外，又在国内虚拟运营商的激烈角逐中取得一席之地，成为国内唯一一家专注游戏领域的虚拟运营商——“蜗牛移动”，并且是行业内率先提出倒三七分成比例的渠道商，全方位高端布局，未来其对资本市场的野心可见一斑。P

晶合热点

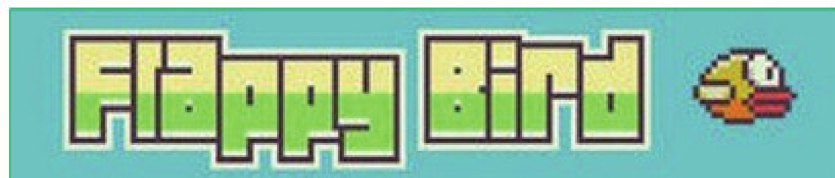
任天堂宣布2014财年预算，股价大跌17%



新年伊始，任天堂宣布大幅缩减2014财年（至2014年3月底）的销售预算。把WiiU的销量从900万台的预期下调至280万台，与年初预测的900万销量目标相比减少了三分之二，计划在Wii U上卖出的游戏数量也从3800万减少到了1900万。不仅如此，任天堂今年的财政预期也将从盈利转为亏损。此消息一出，任天堂在美国地区的股价大幅下跌17%，市值瞬间蒸发了3亿美元。

据一份新的报告声称，比起任天堂3DS和索尼PS Vitas一类掌上游戏机，如今的用户变得愈加更加倾向于通过他们的iPhone或者安卓智能手机来满足游戏需求。去年他们花在购买手机游戏应用上的钱已经远远超过了掌机游戏。智能机的出现彻底改变了游戏市场格局，游戏玩家数量空前增长，很多玩家同时体验主机，PC，掌机和移动四个平台。游戏也不再是之前研发，推广，销售一条龙的模式。游戏数量大幅增长，大多数的玩家们需要的是服务式的游戏内容，而非一次性买卖。任天堂已经走到了不得不选择的十字路口，

热门游戏《Flappy Bird》下架引发谣言纷纷



2月10日，热门游戏《Flappy Bird》在苹果商店悄然下架。之前，其制作人越南开发者阮哈东在Twitter上称：“我很抱歉，《Flappy Bird》的玩家们，22小时后，我将撤下《Flappy Bird》。我再也无法忍受了。”

《Flappy Bird》的玩法很简单：操控一只笨拙的小鸟上下移动，穿越绿色管道组成的重重障碍。但由于小鸟的爬升和下坠速度都很难掌控，玩家常常在前几个障碍物就宣告“Game Over”，得分仅一两分，能得到20分以上已算是高手。《Flappy Bird》去年5月上线，但直到今年才迎来爆发。玩家对这款游戏评价大多是它的难度简直是“反人类”。有传言称，阮哈东通过游戏中的广告每天可获利5万美元。就在游戏被下架之后，eBay上立刻出现了装有《Flappy Bird》游戏的手机，售价高达1500美元。同时各种谣言四起，有媒体报道阮哈东在家中自杀，有消息称任天堂控告《Flappy Bird》侵权，向阮哈东索赔60亿美元，但很快就被任天堂出面否认。也有分析者揣测，这些新闻都是来自《Flappy Bird》营销团队的炒作。

头牌新闻

辉煌亦有尽时，WCG世界电子竞技大赛正式宣布停办

■本刊记者 montior



2014年2月5日，WCG(World Cyber Games，世界电子竞技大赛)主办方通过邮件通知各国合作伙伴，今年WCG将不再组织赛事及活动，包括WCG世界总决赛。至此，14年的WCG赛事走到了尽头。

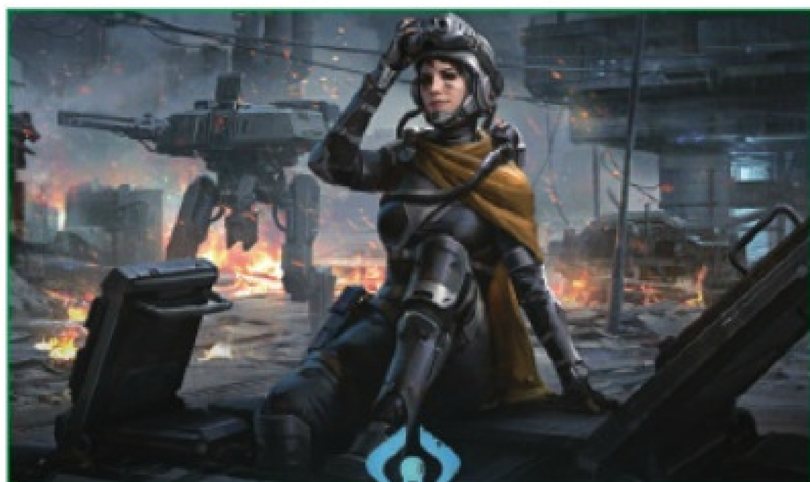
WCG可以说是全球规模最大的电子竞技活动之一，每年由世界各地负责单位举办分组预赛后，选出各地最优秀的选手齐聚一堂，角逐世界冠军宝座。WCG自2000 年开始举办挑战赛，2001年起举办正式赛，曾经在韩国、美国、新加坡、意大利、德国、中国等地举办。2013年在中国昆山举行，当时预告于今年1月将宣布下一届主办国，结果却迅速传出了停办的消息。

WCG官方邮件中称，“今年起，WCG官方考量世界趋势及商业环境等因素，WCG将不会再举办相关活动，包含 WCG年度总决赛等。这个惊人的消息对于WCG全体工作同仁亦感到相当的震撼。虽然WCG品牌将会消失，但WCG精神将会长存于粉丝心中及游戏界。”

WCG的发展一直有赖于三星、微软等赞助商的推动。除了资金及设备之外，赞助商背后的业务发展方向也与之息息相关。2006年到2009年间，三星开始战略转型，资源向手机等移动业务倾斜，直接影响WCG赛事发展。WCG主办方曾于2012年向各国合作伙伴发送邮件，表示希望可以将WCG完全转变为手游竞赛。这被解读为来自三星方面的直接授意。但由于该项提议被其他委员公司否决，三星随之停止对WCG的继续赞助。在昔日影响力的支持下，WCG在停办的传言中又坚持了两届，但是为了收益，比赛项目已经被大牌游戏厂商绑架。在手游侵吞PC游戏的趋势下，WCG关注度与收视双双下滑，赞助商不愿再买单，导致了最后停办的结果。P

晶合新作

Kabam发布iOS平台游戏《暗黑街区》



2014年1月13日，免费游戏行业的领导者Kabam发布了针对iPhone、iPad以及iPod Touch的游戏《暗黑街区》（Dark District），其安卓版也将于近日在谷歌游戏上线。《暗黑街区》是一个以科幻为主题的战斗策略游戏，是高标准的塔防类游戏，玩家可以在战斗时全方位控制自己的机械部队，感受炫目的3D视觉震撼。

Kabam总裁Andrew Sheppard表示，“《暗黑街区》的品质高于市场上众多塔防游戏。通过运用最新硬件的绘图功能而建立的高保真3D世界，玩家能够充份控制战斗中的每个环节，《暗黑街区》卓越的游戏体验超越过去玩家对于此类游戏的期待。”

《最终幻想6》登陆iOS平台，售价高达108元



《最终幻想6》是FF系列的第6部作品，于1994年首发，当时风靡了整个游戏界。20年后终于又浮出水面，于2月6日正式登陆iOS平台。在iOS新版中，所有图片都被重新绘制。主要角色的制作及绘图监修由原版的绘图师涩谷员子负责，在智能机平台重新构筑FF的世界。借用以往SE智能机平台RPG作品的经验，使得游戏可在触屏环境下简单、快捷地进行。战斗UI也为配合智能机平台而焕然一新，搭载2006年重制版追加的新魔石及获取魔石剧情。同时为适应智能机点击屏幕的玩法，对部分剧情进行了修整。《最终幻想6》iOS版要求配置也不低，需IOS7.0以上系统支持，售价更是高达108元，被许多玩家成为“抢钱”。P

声音

晶合通讯

GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



思考

“《最后生还者2》和一个新作正在考虑中。”

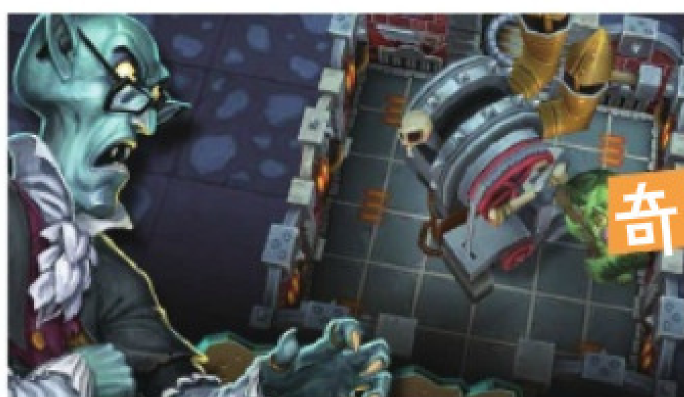
顽皮狗正在内部进行头脑风暴，他们的下一步也许是《最后生还者2》，也许是一个完全不相关的新项目。



跨越

“《教团1886》是PS4上的第一款‘顽皮狗’游戏。”

看游戏眼光颇毒的业内人士Ahsan Rasheed对本作有如此评价，至少从画面品质来说，《教团1886》的确有顽皮狗游戏的神韵。



奇葩

“这简直是不可理喻的错误举动。”

Peter Molyneux谈及EA Mythic推出的“免费”《地牢守护者》时作出如上评论，他认为玩家需要的只是原作，而不是这样一个奇葩。



“《潜龙谍影V：原爆点》不是一个线性游戏，通关时间代表不了什么东西。”

有媒体传出这个前传性质的章节作品仅需两小时即可打通，相比之下其40美元的售价引发了一些不满，而小岛秀夫站出来表示，《原爆点》和此前所有的MGS系列作品完全不同的一点是，这是一个开放式的游戏，其完成时间并不能作为衡量游戏的标准。



“《哥白尼》非常精致，非常优美，但它实在是太昂贵了，没有人愿意承担这个风险。”

SOE总裁John Smedley称，38 Studio曾多次接洽索尼试图得到他们的投资来开发MMORPG《哥白尼》，但在看过演示后，它过大的规模和成本让索尼最终选择望而却步，加上罗德岛州长林肯·查菲对38 Studios的诋毁让其他投资方也选择观望，直接导致其胎死腹中。



华纳兄弟蒙特利尔工作室表示他们忙于《蝙蝠侠：阿卡姆起源》故事DLC的制作，目前并无制作补丁修复本作众多Bug的计划。

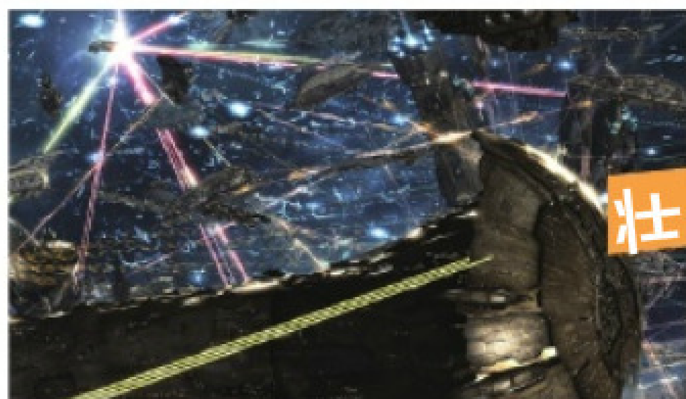


曾为《生化危机》和《鬼武者》创作音乐的日本著名音乐家佐村河内守2月初承认，过去十余年他的大量音乐作品都非自己所作。



微软任命萨提亚·纳德拉（Satya Nadella）为新任CEO。

萨提亚·纳德拉出生在印度，原为服务器和工具部门总裁，曾任在线服务研发部门和商务部门副总，他带领了微软将服务转移至云端的庞大项目，曾被认为是CEO热门的原诺基亚CEO斯蒂芬·埃洛普则将继续管理包括Xbox和游戏开发部门在内的设备事业，原总裁比尔·盖茨也离任转为顾问。



壮烈

EVE史上最大规模会战：4000玩家参战，损失超过5万美元

共计超过4000名舰长参与了这场惨烈的战斗，双方共计被击毁超过70艘泰坦级战舰，损失折合现实货币高达5万美元以上。



增长

PS4发售后PS+会员数量增加了三倍之多。

PS4的联机对战需要PS+会员服务外加去年年底以来PS+免费游戏阵容的强大促进了索尼的游戏付费服务的快速增长。



取巧

Zynga收购NaturalMotion公司，可能借此进军主机游戏业

这家公司的移动游戏素质不俗，但更引人注意的是他们的动作捕捉中间件技术曾被用于《荒野大镖客》《横行霸道V》等大作。



任天堂2013年财报严重不如预期，Wii U惨淡成主因，任天堂管理层因此降薪。

任天堂2013年度营收从预期的88亿美元下调至57亿美元，净利润更是从预期5.27亿美元下滑至亏损2.4亿美元，这其中Wii U全财年销量预期仅290万台，比预期的900万台减少了近70%，此后任天堂宣布管理层降薪，总裁岩田聪更是继3DS首发不利减薪之后再降50%。



Sledgehammer工作室将开发2014年的《使命召唤》新作，系列将转入三工作室轮流开发模式。

Sledgehammer Games在官方网站宣布，他们将负责2014年的《使命召唤》作品，这意味着这个系列如今将由Infinity Ward、Treyarch和Sledgehammer三家工作室轮流开发，每家工作室都有3年的开发周期。Sledgehammer此前参与了《现代战争3》和《幽灵》的开发工作。



Candy Crush Saga开发商King为“Candy”乃至“Saga”申请专利引起业界大哗，King则称这只是为了保护商标。



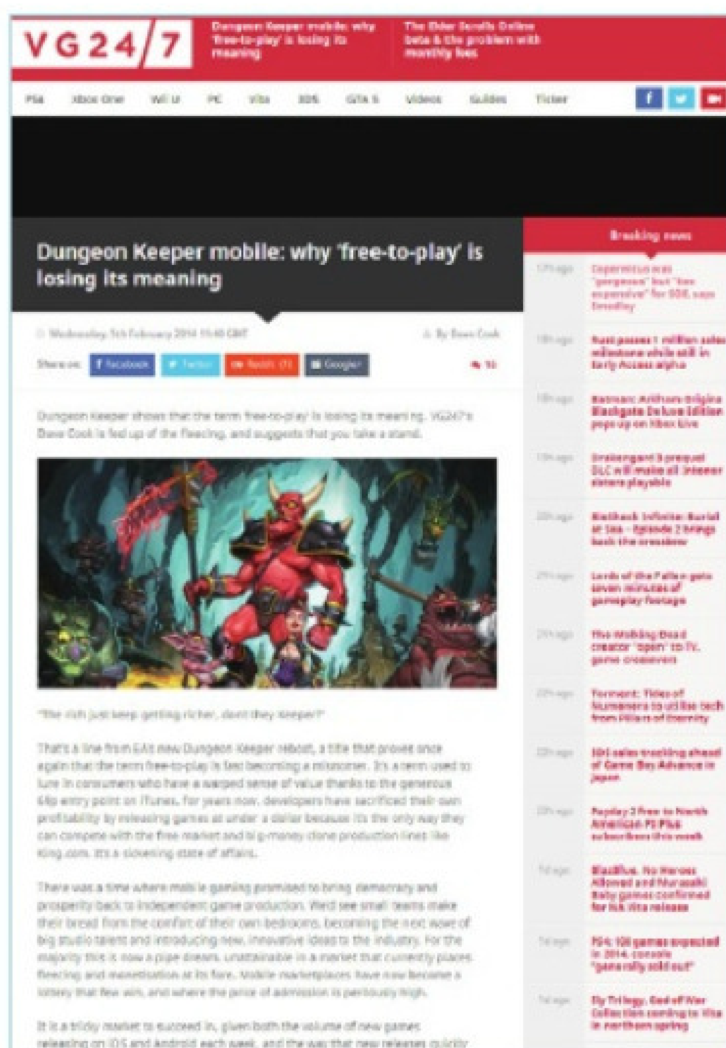
FIFA系列的世界杯游戏最新作《2014巴西世界杯》将只会登陆Xbox 360和PS3，并不会发售次世代主机和PC版。

天上没有免费的馅饼掉!

“免费”二字的变味

《地城守护者》的移动版向我们展示了“免费游戏”这个概念究竟已经失去了多少它原本的含义。

Dungeon Keeper mobile: why "free-to-play" is losing its meaning
VG247.com/2014.2.5



Peter Molyneux很不开心，甚至可以说是愤怒，而他有足够的理由这么做

鬼们有这样一句睿智的寓言：

“富者恒富，对吗，主人？”

这是EA的《地牢守护者》新作里的一句台词，它再次证明“免费游戏”这个说法早已变成了一个怪胎。它吸引了成千上万因为iTunes应用商店廉价的应用程序而失去价格意识的用户，长久以来无数开发者忍痛将自己的游戏定价到白菜一样的一美元以下，因为只有这样才能和免费市场以及典型如King这样的抄袭游戏作坊竞争，这种怪象实在是恶心。

要在这样的市场成功是艰苦的，那该怎么办呢？内购成了如今免费游戏市场的核心要素，诚然，不论是大学寝室里的两人团队还是EA这样的商业巨头，都要赚钱吃饭，这无可厚非，但当内购成为强行塞进用户嘴巴的苦药呢？

下面是《地牢守护者》的评分：

Destructoid – 4/10

Metro – 0/10

The Escapist – 0.5/5

Eurogamer – 1/10

我早上把玩了这款作品一会儿，我可以说，它是对Peter Molyneux经典原作的践踏与亵渎。免费？没错，但这个游戏设置了如今常见的稀缺资源设定——宝石，你应该猜得到，需要它的时候，你可以用钱买。

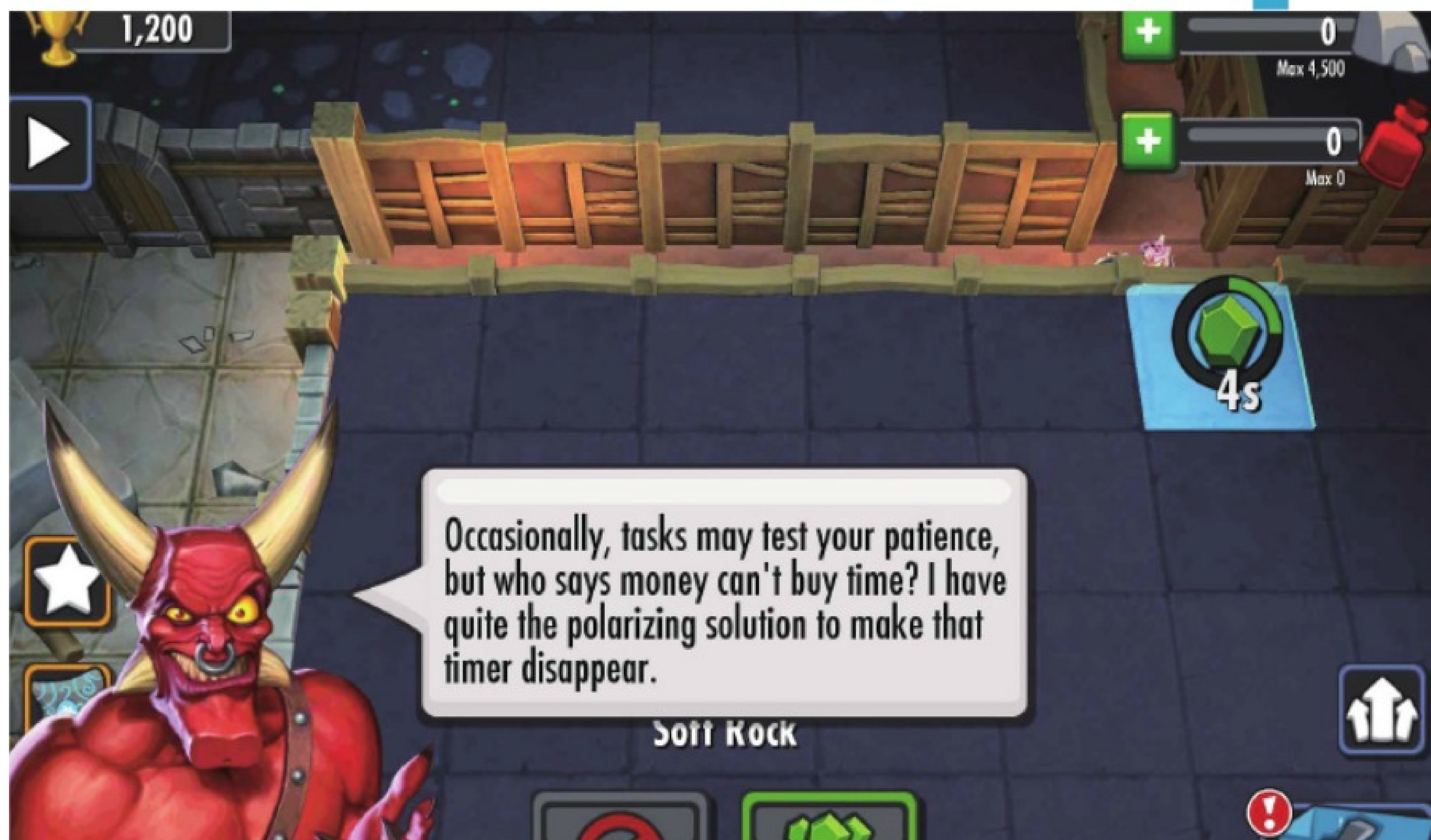
价格呢？依量不同，从1.99美元到49.99美元不一而足，也许你会觉得：“嗯？我可以不买啊……”没错，但听好了：每次你命令小鬼去清理一座矿坑，你都需要等上一分钟，每个陷阱，每个建筑，如法炮制，加速的唯一办法便是花费宝石。

Metro的评论中这样写道：“《地牢守护者》甚至连教程都还没有结束，就开始反复提醒你‘免费’只是纸面上的。”从教程开始，它就开始不停地提醒你这一点，甚至“自嘲”地说花费宝石是一个“两极分化的措施”，你笑得出来吗？你不应该发笑。我们不应该容忍开发者把自己当成没有脑子的人形自走钱袋，你很聪明，我们的产业，也应该很聪明。

花钱来加速游戏时间，而玩家却不能真的玩游戏，这个主意还真是吓煞我等。更厉害的是，在为游戏评分的提示上，如果你点击低于5星评价，游戏并不会把你带到iTunes或Google Play的商店页面，而是弹出反馈表格，这解释了这个怪胎的商店评分为何一度达到4.5分，而EA的解释是“我们希望更好地听取玩家的意见”……

对原作的怀旧回忆被他们利用来对付玩家，用怀旧做为幌子榨取玩家的金钱，但它根本不配与原作站在一起，它缺乏原作的灵魂与精髓，更可怕的是，如果他们就这样嚣张下去呢？

“免费游戏”并非没有正面教材，《Dota 2》《军团要塞2》《坦克世界》都是免费游戏盈利模式的典范，但下次看到“免费游戏”这四个字，请多加思考。P



“两极分化”？还是贫富分化？这究竟是一个游戏呢，还是一台碎纸机？

巫半妖神
半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

春节的年味变淡，娱乐价值也在下滑

无趣

玩游戏也好，读小说也罢，人类的任何一种娱乐活动，甚至可以说任何一种活动其实都在被别人操纵着心理。

似乎每年春节都能找出些与往年不一样的地方来，今年也是不例外。首先是雾霾在春节前的异常严重，导致了我对春节放烟花放鞭炮不切实际的幻想。我以为痛恨雾霾的邻居们会因此减少一些礼花礼炮的释放，结果证明我还是想错了——对自然环境恶化的恐惧，始终还是没有比过对一年运气缺失的恐惧。

从社会学、心理学可以找出一堆解释来，但是我实在懒得琢磨，归根结底不还是因为人们对未知的恐惧要大于对看得见的雾霾的恐惧么？网上也有一堆煽风点火的，什么“我去年没放炮，老妈病了一个春节”这样的帖子比比皆是，我有时不禁脑补这会不会是卖烟花爆竹的商人和他们的水军的作品，。如果是的话，那么他们真是太……聪明，当然也太无良了。气愤之余的我，下楼放了一挂3000响的鞭炮，为了环保，我只能忍痛将历年的5000响减少了2000，不过好像这是我应该做的呢。

放炮的响声没能降低一些，原本以为会导致了我春节期间玩游戏时间的延长，结果我又想错了。原因也很简单，那就是没什么大作可以让我通宵地玩。

寒假档期内发布的单机大作少之又少，即便是《上古卷轴V》在玩了2年多以后也逐渐耗尽了热情。似乎各大游戏厂商们的胆子们越来越小了，要么是考虑避开其他大作，要么就是考虑次世代引擎技术，要么就是考虑新主机等等。结果呢？考虑来考虑去都不敢上市了。

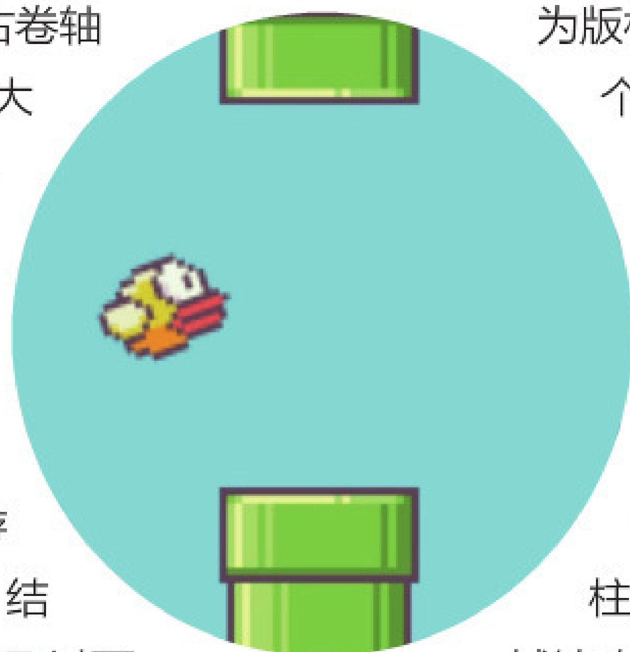
《刺客信条》倒是和《使命召唤》一样变得一年一作了，但说实话从3代之后我就再没有兴趣通关任何一作。又不想像以前那样重拾老游戏——要知道当初我可是每年必重新通关一次“博德之门”三部曲、《星球大战：旧共和国武士》和“无冬之夜”系列的呀。就在我要放弃PC走向手游的时候，《上古卷轴Online》的最后一次封测来到了我的面前。

说实话，从十多年前开始玩《创世纪在线》到《魔兽世界》再到《英雄联盟》，网游对我从来都是可有可无的调剂。

主要原因是我并不愿意把游戏变成一个附和我内心争名夺利阴暗面的工具，陷入无休止的练级和刷装备中，明明知道它利用了人类的好胜心赚钱却心甘情愿地配合它。

但是春节期间连续三天无休止地玩《上古卷轴Online》却让我有些意外，因为这款网游还真跳出了练级刷装备打副本的模式——虽然它的很多玩家还在里面追求着这些，但游戏本身却饱含着单机版“上古卷轴”系列的精神：庞大世界中的自由探索和冒险。

三天的冒险对我来说确实有一些短，尤其是在《上古卷轴Online》这个如此庞大的世界里，于是我又没游戏可玩了。



于是还是拿起手机好了，却发现排行榜第一名是一款叫做《Flappy Bird》的游戏，那就进去试试吧，结果发现我的那只像素鸟飞过两根柱子（或者说应该是水管？）就被撞了个头破血流。

后面的事情就像剧本里描述的那样，我和像素鸟过上了快乐幸福的生活，直到它和它的制作者上了新闻头条，直到我突然得知我装了《Flappy Bird》的手机要是挂到eBay上，价格能被炒到翻了几番。

我的最终记录停留在了23分，我也不打算再继续下去了，因为这款手游在我眼里就和那些网游一样，再次利用了人们争强好胜、注重虚拟世界无意义的排名的心理，而我，是最讨厌被人操纵心理的。

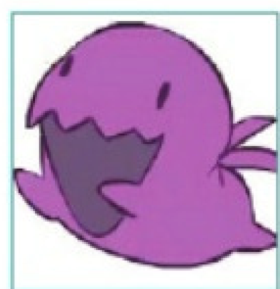
其实讨厌也没办法，玩游戏也好，读小说也罢，人类的任何一种娱乐活动，甚至可以说任何一种活动其实都在被别人操纵着心理。

但是，最起码我希望那些试图操纵我的读物、游戏能够高级一些，《异域镇魂曲》在用着晦涩难懂的语言操纵着我，但是我十分乐意，因为我体会到了文学、思考到了哲理。虽然这游戏仍旧是小众，而《Flappy Bird》则是千万人热衷的游戏，但我真的不希望有一天游戏变得如此简单、做游戏变得如此简单：只需要抓住人类心理的一点，就可以获得成功，那么电子游戏还怎么被称为“第九艺术”？

不过我又该如何阻止这个大趋势？《Flappy Bird》下架了，无论是因为版权纠纷还是说干脆就是一个炒作，但可以预计的是同类型的游戏将会迅速充斥应用商店。PC上会不会好一些？

但是我依旧见不到Kickstarter上《博德之门》的精神续作《永恒之柱》的影子，也见不到《异域镇魂曲》的精神续作《苦难：遗器之潮》的风采，《废土2》的测试版也没有激起任何风浪，反倒是《辐射4》被广为期待，一次一次传出谣言。

元宵节快到了，楼下卖鞭炮的摊子又支起来了，我依旧是无游戏可玩，这是一个多么无趣的春节，也是一个多么无趣的世界啊……



digmouse
Hello, I want to play a game.

听妈妈讲，那过去的故事

讲故事

逻辑思维和讲述不应该冲突，所有的伟大作家莫不如是，他们文思敏捷之外，同时也都是伟大的思考者。

过年在家，通常都是无所事事，虽然有一台PS3，但似乎我还是更喜欢自己房间接上显示器的这种封闭游戏方式，加之家中电视距离略远，坐在沙发上总有看不清楚的问题，所以电视大部分时间被我锁定在了CCTV-5以及最新的业界良心CCTV-9（纪录片频道）。

于是抱着一台笔记本裹着被子窝在沙发上（南方没有暖气的冬天，实在是身不由己），一边看着纪录片，一边开着维基百科看到什么查什么成了春节在家的常态。

于是抱着另一台笔记本在一旁偷菜的老妈问："你一边看电视一边上网顾得过来？""我这不是看到什么查什么吗？""说得像你是搞技术工种的一样……"咦，想一想，我这算是理工男的病吗？

我的高中生涯很是奇葩，阴差阳错在那个还有文理分科的年代走了数理化这条黑道，却发现自己不但四体不勤五谷不分，还捎带上一个不识数的毛病，于是高考在走遍天下都不怕的三大项上栽了个头破血流，复活之后老老实实回了码字这条路，总算是修得正果，不过老天不给面子，再次糊里糊涂进了一家以理工见长的大学读某人文类专业。

你可以想象那是一种什么样的违和感，以及这是一个多么矛盾的大学生涯。现在再回头看，或许这段弯路一定程度上造就了如今的码字打游戏生涯，不过另一个角度说，还是有些后悔荒废了那4年的。

所以正题是什么呢？我把自己看作是一个文字工作者，但游戏这个行业不论是从外还是从内看，都有一些抹之不去的理工气质，它需要分析性的逻辑思维，需要横跨古今的知识储备，但它也同时和世界上所有的艺术一样，是关于人文、世界和故事的。对一个以游戏为生却以文字为工具的编辑来说，不仅需要懂得以理性展示，还要懂得讲述人的故事。

而写故事，从来都不是我的强项。

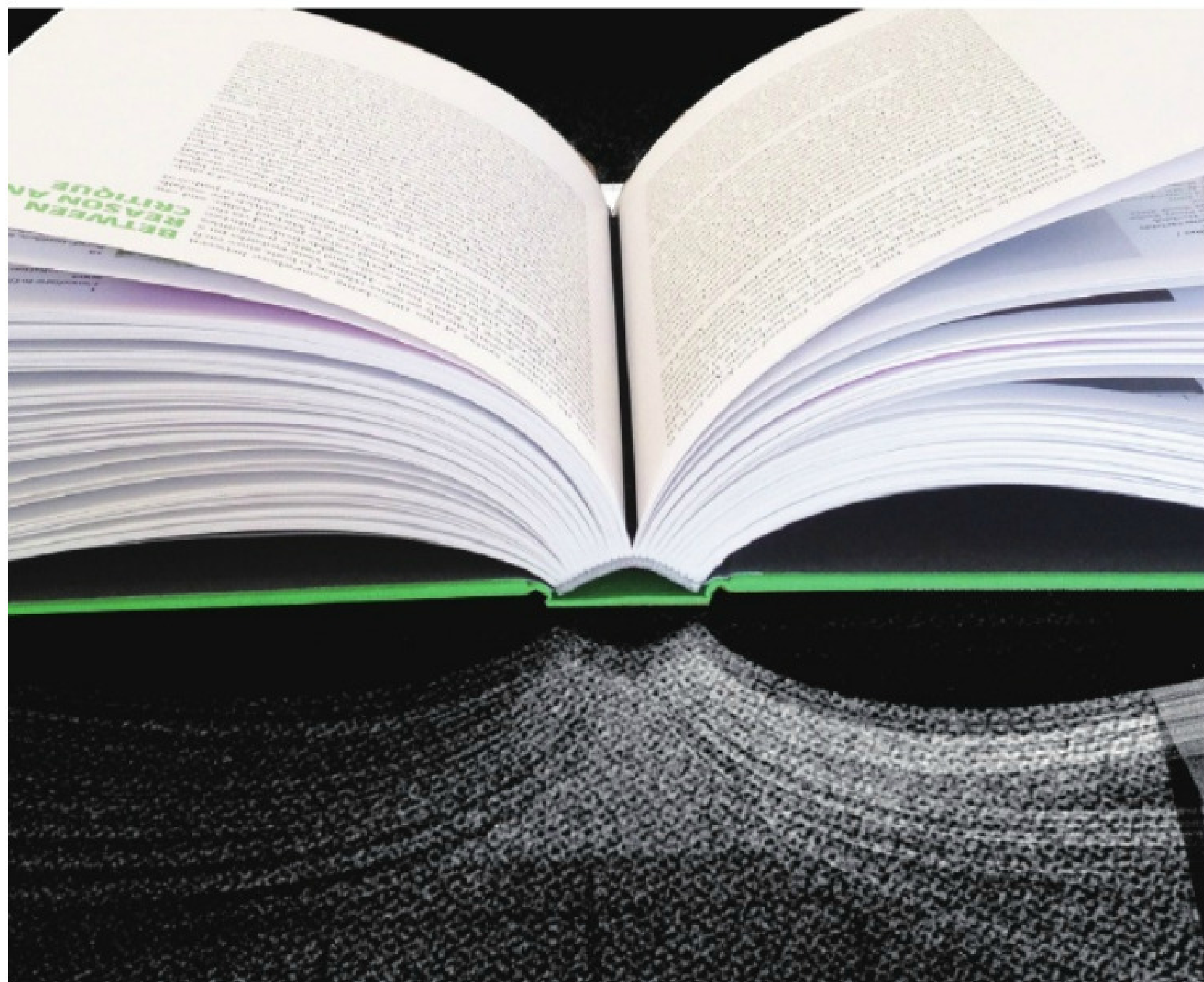
记得我在初中和高中的时候，语文考试写作文从来都是以说明和议论文为主，极少涉足叙述文，这大概造成了如今写东西只有逻辑没有流水的习惯吧。

不过另一方面，这也养成了爱看杂书，爱了解各种各样的周边知识和故事的习惯，在那时可能会被家长和老师视为不务正业离经叛道，但从更成熟的教育理念角度来说，现在的孩子们对常识和世界知识的缺乏，和这种传统的课本式教育观念是分不开的，当然，如今的教育已经比我那时先进了许多，新一代的读者们想来应该比我那时幸福得多吧。

在整理这一期的专题企划的时候，和故事的主人公聊了很多，其实心中一直有对这个故事的整体构想，但真的动笔的时候，却意识到自己并不是一个懂得如何讲故事的人。

一个好的故事讲述者需要洞悉主人公的心理和他的经历，再用自己的方式将这种对心理的分析和经历的重现以直观的方式展现出来，我不知道理工男思维是不是和讲故事有着自然的冲突，但我始终觉得，早年文理混杂的教育经历教会我更多的是在任何时候，以理性的思维剖析一个事件的本质，但这同时也忽视了一个和游戏相关的人与事件的表层脉络，逻辑思维和讲述不应该冲突，所有的伟大作家莫不如是，他们文思敏捷之外，同时也都是伟大的思考者。

所以，让我讲一个故事给你听吧……P



读一本书，听一个故事，等于从讲述者的视角进入另一个人的人生



罗萨
这真的不是一篇炫耀文

书嘛，还是要自己的才看得顺心

读书记

游戏的表达方式比书籍更加立体，还能和书籍产生不同位面的共鸣，他们逐渐成为了游戏的俘虏。

趁着年初工作还不算太忙，找了一个出差的机会回长春看看自己的土窝。推开家门的一瞬间就感受到了无比的亲切。这个闲置了半年之久的房子我一直没有舍得租出去，最主要的原因就是不喜欢目前的这种生态被改变。无论是客厅、卧室还是书房，都是洒家一手操办的。虽然设计装修简单了点，却全部都是罗主任的心血，真心不想割舍与人。

我的房子格局并不好，100平出头却只有两室两厅，但我还是毫不犹豫地选择将其中一个卧室改装成书房，又花了8000大洋弄了个书柜，再将自己平时读的书陆续武装上架，用各类书籍装饰了一面墙。不过在我印象中，我从来都没在书房里读过书，这书房完全是用来耍电脑的，打打游戏倒是常事。

至于读书嘛，主要还是遵守着欧阳文忠公的读书三上：厕上、枕上与马上。上厕所的时候捧着书看可以把便便等到发干；躺在床上看书更是人生一大乐事，谁还在乎近视的问题。如果在夜晚遇到一本自己喜欢看的长篇巨著，时有看到次日清晨不得不选择旷工的情况出现；马上如今已然变成了车上，这个旧居所离我们公司有1个小时多一点的车程，公交始发还有座，自然可以大看特看。只是公司所在位置却不是终点站，看书过站的情况自然也成为了生活中的一点小插曲。

这次回长春也有想带走重温的书籍，那就是曲飞所著的《逐陆记2：中古卷》。之所以带着如此强烈的目的性，主要还是因为去年沉迷上了“欧陆风云”系列，由此游戏引发了我对欧洲中世纪浓厚的探知欲望。每每遇到游戏中一些前所未闻的国家或是家族，都要去wiki一番，半年下来倒也积累了不少碎片知识。比如说哈布斯堡家族，他们对我来说曾经十分陌生，但在了解了一些故事之后，这个家族的传奇故事让我不得不对下半身联姻外交有了更为深刻的认识。

Wiki上的内容毕竟简略枯燥了一些，而我个人的英文水平着实不咋地，翻译过来的书籍读起来又总觉得韵味似乎不足，像是《逐陆记》这种本土化的历史读物倒是更加符合我的胃口。读起来挺轻松，也能了解上不少东西，所以自然不能放过。就在前不久，因为对中世纪的某种过分着迷，我还把马伯庸的太监之作《欧罗巴英雄传》重温了一遍，倍感可惜下面没有了，否则读下去是多么过瘾的一件事啊。

返回沈阳的路上，我在火车上还在翻着《逐陆记》。如今在公众场合捧着一本实体书看无疑是一件挺奇怪的事儿，不过我倒是早就习惯了接受这种瞅怪物的目光，实体书看起来就是比Kindle要Lifestyle啊，轻轻翻动着轻涂纸，嗅闻着淡淡的书香，翻不开页的时候就用食指沾沾唾液再去翻，这是多么来感的事情啊。我在火车上慢慢眯上双眼，甚至开始怀念起许多读书的旧时光。



小学的时候看爸爸的书，两三年级的时候就可以看繁体版的《三国演义》，其他名著自然也都没少涉猎，当然像《红楼梦》这种唧唧歪歪的作品自然是选择性无视掉了。犹记得当年在游戏厅看别人打游戏的时代，凭借这份对三国的了解，竟也成了不少大人们攻略《吞食天地2：诸葛孔明传》的活体指南，虽然对技巧不甚了解，却能对剧情走向偶有点拨。

中学的时候依旧有着好读书的习惯，但最有趣的还是有段时间喜欢上了看和谐物，夜市上10块钱一本，几个同学凑钱买上一本来一起过瘾，后来班上的男生竟然全部爱上了“读书”。一时之间竟然传阅着好几本和谐物，此举惨遭好学生举报，由此引发了装上教科书皮的风潮。

大学的时候不爱学习，尤爱看闲书。图书馆和阅览室的管理员比专业课的老师貌似更加容易看到我。当时随着欧美RPG的强势崛起，魔幻、玄幻与科幻类的书籍迅速成为了诸多同学的最爱，例如《龙枪》之类的小说总是会被翻得体无完肤，一帮同学闲来无事的时候讨论起（游）戏里戏外的内容，真是乐趣无穷。

回忆杀太多就不好玩了，我看着Word左下角的文字提示也知道该要给文章收上一个尾了。为了能和咱们杂志的调性所吻合，我准备结合本文做出如下陈词：很多朋友因为喜欢游戏爱上了读书，甚至后来走上了写作的道路，比如说曾在“大软”上多次露脸的赤军哥哥，他就是因为光荣的《信长之野望》开始喜欢上了日本战国史，现在反过来写书向我们推介那个时代的故事。也有许多人因为喜欢读书喜欢上了游戏，因为游戏的表达方式比书籍更加立体，还能和书籍产生不同位面的共鸣，他们逐渐成为了游戏的俘虏。

书籍和游戏成为了许多人一生的朋友，可能有时会疏远，会怀念。但既然是朋友，那就学会去珍惜吧。人的一生，朋友可真的不多哦。

跨越40年的现代游戏时空，无数的游戏主机登上历史舞台又随风而去，在游戏产业尚未完全进入主流文化的现在，我们要如何保留这些历史呢？

影像中的传承
一个摄影师的游戏博物之旅

■晶合实验室 digmouse



1972年，美国桑德斯联合集团（Sanders Associates，1986年已并入英国宇航系统）的电子工程师拉尔夫·贝尔（Ralph H. Baer）的团队开发出了世界上第一款视频游戏主机，被称作"The Brown Box"的它后来授权给了Magnavox公司，后者制造的Magnavox Odyssey的问世标志着现代视频游戏主机产业的诞生。

这40余年来有超过100款游戏主机和掌机问世，给跨越几个世代的玩家带来的不仅是欢乐，还有流传于世的工业设计、电子技术和数字产品产业的遗产。

这篇故事的主人公，便是这样一位遗产的传承者。

初出茅庐

2013年10月，著名众募集资平台Kickstarter上，一个名为"The Vanamo Online Game Museum"（瓦纳莫在线游戏博物馆）的项目引起了玩家的注意。项目的介绍是这样的：

瓦纳莫在线游戏博物馆是一座免费的电子游戏历史文献库，以高质量的图片和文章形式呈现。

如今大多数人的信息获取从一次Google搜索开始，我要建立的是一个在这样的信息现实中供任何人随时随地自由访问的电子游戏博物馆。

瓦纳莫在线游戏博物馆的目的便是建立一座关于电子游戏历史的档案库，使用高精度高质量的图片和详细的描述。其中的所有照片将进入公用领域，任何人都自由地在其他媒介中使用，例如文章和视频。这些照片也会用于维基百科，使他们随处可见触手可及，同时也极大提高他们所属的百科页面的质量。

这个项目的资金要求并不高，只有8500美元，即便如此，在一开始的几天，集资情况一直不理想，直到这个项


伊万的第一台专业相机，佳能于2003年出品的EOS Rebel GII胶片单反相机


伊万的高质量照片在很多地方都有使用，著名的脱口秀节目《科伯特报告》上他的照片时常出现



就连主机制造商都曾经使用过伊万的照片，这张任天堂财报中的图片里的3DS照片便是伊万的作品


为Kickstarter项目准备的实体奖励物品之一：Xbox按钮磁贴


另一个Kickstarter实体奖励，NES图案贴纸的设计稿

目在10月底被Gamasutra网站报道，它才在最后几天里迅猛增长，最终在11月4日以17493美元的翻番成绩结束。

项目的发起人是1983年出生在密西西比，如今居住在纽约市布鲁克林区的美国人伊万·阿莫斯（Evan Amos）。

2005年，伊万从家附近一家正在清仓打折的Target商场抱着捡便宜的心态买下了一台佳能EOS Rebel GII胶卷单反相机，虽然这只是一款出品于2003年的入门单反相机，但从未接触过专业拍照设备，只使用过宝丽来即时成像（俗称“拍立得”）相机等基本功能相机的伊万还是被它的画质震惊了。不过此前毫无摄影经验的伊万只懂得使用自动模式来拍照，相机本身附带的说明书里对光圈和各种快门模式的介绍也很难让非专业人士理解。

但摄影的魅力终究是难以抵挡的，伊万开始从图书馆和网上各个途径学习摄影的知识，这些关于摄影和光学成像的基本原理让他开始对胶卷相机感兴趣，他从Ebay和跳蚤市场淘到了不少各种旧式胶卷相机，开始逐个测试它们的拍照能力，当然，模特都是他的同事和朋友，因为在一家快速冲印店工作，把照片冲洗出来查看效果和买胶卷也比较简单。

不过要真的练习摄影技巧的话，阿莫斯面临着没有模特的问题：朋友和同事的耐心总归是有限的，所以他开始在同城交易网站Craiglist上发广告，以免费照片换取练习的机会，这其中自然也有练习摄影的人或多或少都经历过的拍婚礼，不过这对阿莫斯来说并不是很愉快的经历。“拍婚礼曾让我不再考虑把摄影作为我的主要工作来做。”他说。

那时他已经有了不少一对一的人像拍摄经验，这让他以为自己多少有一些准备，不过保险起见，他在广告里明确的表示自己经验不足，所以只想做辅助摄影，但当他赶到接受他广告的那一家婚礼的现场时却发现只有自己一名摄影师，并且新人还是自己的同事，这让他立刻开始紧张起来，结果自然可想而知，照片的质量不甚理想，自尊心让他在后来遇到这个同事的时候觉得脸上无光。虽然后来他也以客人身份在婚礼上拍过照片，但他还是更喜欢影棚这样的自己可以控制流程的摄影方式。

对研究和阅读的热爱让他自然而然地接触到了维基百科，而维基百科上的大部分图片内容都因版权问题以及避免被恶意利用的原因，分辨率很低，他最常关注的游戏类页面的配图，特别是游戏主机硬件的配图质量也大多都很低下，这让他开始思考，是否自己可以改善这些图片的质量。维基百科仅游戏主机部分的页面就数以百计，要将它们一一替换并不是一件小工程。

拍摄游戏主机照片更接近传统意义上的产品摄影，对打光、物件摆放乃至相机的高度和角度都有很严苛的细节要求。伊万的第一张主机照片是在自家厨房的桌子上用硬纸板搭建的台子上拍摄的，在那时他不仅对产品摄影一无所知，甚至还没有养成使用RAW格式保存文件和保留PSD文件的习惯。

和很多看到他照片的人的想象不同的是，伊万所采取的拍照设置和手法用他自己的话说，“技术含量很低”，这其中最重要的物件是白色不透明的有机玻璃，配合打光灯完全消除了很影响整体效果的影子，也减少了后期处理的工序，在厨房里搭建起来的摄影台也没法要求太高，有机玻璃下面垫的是空饮料罐子，反光用的是泡沫塑料板。对他而言最大的困扰莫过于这种条件下的空间

人们往往意识不到保存信息的重要性，有很多历史就是这样遗憾地丢失的，我的目标便是创造和展示这些信息。

问题，幸好游戏主机一般体积都不大。在搬到新家之后，这种空间问题就更为突出，虽然他在客厅里搭建的临时工作台提供了比厨房更大的空间，但客厅毕竟不是摆放工作物件的地方。

对伊万而言，拍摄更优秀的游戏主机照片成为了一项他立志征服的挑战，但简单的计算告诉他，这会是一个很大的工程，不仅仅是时间上的，还有金钱上的。要收集几十年来发售的数十上百种主机所需的成本是一个大数字，在之前他已经通过寻找和拜访遍布美国的收藏者的方式拍摄了很多他没有的主机的照片，但他毕竟希望自己能拥有这些主机，这让他可以更自由地选择拍摄的方式，拍出符合自己想法的作品，并且愿意让他拍摄的收藏者总归是有限的，没过多久，这个方法也走到了死胡同，他知道自己迟早需要资金方面的帮助，但没有想到会来得这么快，他想到了Kickstarter。

曲折和曙光

对一个Kickstarter项目来说，最困难的往往不是建立这个项目所需的材料，而是如何将消息扩散出去，对很少使用社交网络的伊万来说后者更为困难。他起初觉得，以他在维基百科上传的照片的流行程度，得到一定程度的宣传支持应该不会很难，但冷酷的现实是，他联系了很多经常使用他照片的网站和媒体，绝大部分都冷酷地拒绝或忽视了他。幸运的是，他为Gamasutra写的一篇文章为他带来了急需的公众曝光，Kickstarter项目的筹款数量好转了起来。

伊万的Kickstarter项目在11月4日以17493美元的成绩结束，两倍于他期望的8500美元的目标，扣除Kickstarter以及付款服务商亚马逊的中间费用，实际到手的资金为15733美元，他需要用这笔钱购买所需的主机和拍照设备，还有为Kickstarter上投资的玩家准备实体奖励。这其中最主要的部分便是收集主机。幸运的是，在一个月的时间里，他便买到了绝大部分所需的主机和配件。这其中包括：

索尼： PlayStation、带独立屏幕的PSOne、PS2、PS3、PS4、PSP、PSP Go、PSV

世嘉： SG-1000（Ⅱ型和Ⅲ型）、Master System、MD日版、MD欧版、MD美版（Genesis）、Sega CD、Sega 32X、JVC X'EYE、Game Gear、Nomad、土星、Dreamcast

任天堂： FC、FC磁碟机和多个硬件强化版本、NES（美版FC）、SFC、SNES（美版SFC）、N64、64DD、神游（中国版N64）、NGC、Wii、Wii U、Virtual Boy、GB、GBC、GBA、NDS、3DS、2DS

微软： Xbox、Xbox 360、Xbox One

雅达利： Tele-Games Pong、2600、5200、7800、Lynx、Lynx Ⅱ、Jaguar、Jaguar CD

杂项： Super A'Can、Amstrad GX4000、Playdia、Amiga CD32、Casio Loopy、CDi 220、Action Max、WonderSwan、SwanCrystal、TurboGrafx-16 & CD、TurboExpress、PC Engine、Core Grafx、Core Grafx II、PC-FX、3DO Goldstar、3DO FZ-1、3DO FZ-10、3DO Try!、Ouya、Nokia N-Gage、Nokia N-Gage QD、Tiger Game.com、Tiger Game.com Pocket Pro、Watara SuperVision、Magnavox Odyssey、Magnavox Odyssey 2、ColecoVision、Coleco Gemini、Vectrex、Emerson Arcadia 2001、Interton VC4000、Intellivision、Intellivision II、



最早的拍照台，只是用易拉罐撑起来的有机玻璃板加上几块白色塑料板用于反光的简陋配置



伊万现在用于拍照的工作台，只是放在客厅里的灯和几块板子

APF TV Fun、Bally Astrocade、Neo Geo AES、Neo Geo CD、Neo Geo Pocket、Neo Geo Pocket Color

还有一些比较少见的主机伊万还没有机会得到，大多是因为它们要么稀有而无人在eBay上拍卖，要么稀有+昂贵，不论是用Kickstarter资金还是自掏腰包都不现实。"这其中我最想得到的是仙童半导体（Fairchild）Channel F，比较有名气的主机里我就缺这个了，还剩下的一些大多是并不重要的衍生型号和配件。再就是像卡西欧PV-1000这样我的确很想得到但实在是太稀有和昂贵的东西。"伊万说。

对于这些没有办法得到的主机，比较现实的办法是继续寻找收藏者，幸运的是，他在Reddit上寻找稀有主机收藏的努力很快就收到了回报，同在纽约的收藏家Jame Baker慷慨地允许他拍摄自己的主机收藏，这其中就包括伊万之前一直没有找到的世嘉SG-1000初版和64DD。

现在，伊万每天的时间都用于忙碌地拍摄照片，以及为网站的上线做准备。网站将设置在他的Wikimedia个人页面上，因此网站的设计不可避免地要受到Wiki系统的限制，这样简单的设计他自己也可以完成。

在Kickstarter项目期间，他和互联网存档机构Internet Archive达成合作，如果项目筹款成功，图库内所有照片的原始RAW文件将在Internet Archive存放并提供下载。而在拍摄工作完成后，所有的主机将被捐赠给纽约大学的游戏研究中心供公众参观。

对于未来，伊万希望建立一个可以在未来服务无数人的知识宝库。"人们往往意识不到保存信息的重要性，有很多历史就是这样遗憾地丢失的，我的目标便是创造和展示这些信息，最好的办法莫过于将它们放入公共领域，让所有人都可以方便地通过Wikimedia和其他免费途径查阅。"他说。

自己的故事

有些经历远远不如让主人公自己来讲述更为贴切，下面便是编辑在专题筹划之初，与伊万·阿莫斯先生所做的采访节选。

首先谢谢你能抽出时间接受我们采访，请向我们的读者做个自我介绍吧！

大家好，我叫伊万·阿莫斯（Evan Amos），是一位摄影师，主要为英文维基百科和它的游戏类页面提供照片。我拍摄过很多游戏主机的照片，并将它们放入公用领域，这样所有人都可以无偿使用它们。我的游戏主机照片在很多地方都可以看到，很可能你早就看到过我的照片。

那你的游戏背景是怎么样的？如果要选一台对你的游戏和摄影生涯影响最大的主机和一款游戏，你会选择什么？

我妈妈说我还是个婴儿的时候，就喜欢抓着家里的ColecoVision主机的手柄玩，所以游戏对我来说大概是天生的爱好。不过和很多人一样，我真正对于游戏的记忆来自于NES（FC红白机），5岁的时候爸爸给我买了一台，我记得很清楚，整个圣诞节我都在玩《超级马里奥兄弟》，从那时候开始，我的游戏生涯就贯穿了我的生命。

我记忆最深刻也最重要的游戏大多都是RPG，从SNES（SFC）开始，我就对RPG情有独钟，应该说《最终幻想Ⅲ》和《最终幻想Ⅵ》是我最喜欢的作品。

你是从一台胶卷相机开始自己的摄影生涯的，2005年的时候胶卷相机已经步入残年，如果你是从数码相机开始摄影的话，对你来说会有什么样的不同呢？

那样的话我学习起来会快得多。对一个摄影新手来说，最常做的事情是到处乱拍，以此来更好理解镜头和曝光的作用方式。对胶卷相机来说，你需要等上一段时间把照片洗出来才能看到效果，那时候你可能都忘记自己究竟是怎么拍出这张照片的了。而如果用数码相机的话，你可以马上看到照片成果，然后做出相应的调整，并且数码相机基本上是没有张数限制的，所以你可以随意折腾，而用胶卷的话，每一张可都是钱。

你居然有一台神游iQue，也就是中国版的N64，这个东西在中国国内都不算很常见，你是怎么得到它的？

啊哈哈，iQue就属于那种你真的去深挖研究才会发现的东西，否则很多人完全不知道它居然存在过。我是在



拍摄Xbox One照片时的配置



成品图，你能想象是左边这样简陋的条件拍出来的吗？

我希望尽可能地保持低调，但因为Kickstarter我不得不把自己丢到聚光灯下。幸运的是，我得到了很多的支持。

James Baker的家里拍摄他的收藏时发现这个东西的，然后从eBay上买了一台，似乎很容易从香港那边的卖家手里买到，我这台算上运费也才110美元。

在你现在拥有的主机里，从外观和设计角度你最喜欢的是哪一台？在所有主机里最喜欢的呢？

我很喜欢NGC的设计，你想想，对着一大堆黑色方盒子拍了一天照片，然后突然看到这个蓝色的方盒子，从视觉上来说，的确是很大胆和吸引眼球的设计，它的颜色、按钮，乃至形状奇怪的手柄都非常有个性。至于所有主机里最喜欢的倒还真没有，大概原版NES可以算得上一台很标准的主机，还有原版PS2也是非常出色的工业设计杰作。

在比较奇怪或是少见的主机里，你觉得哪个最有趣？

任天堂的Virtual Boy很有意思，因为它实在是蠢得可爱，你根本想象不出它当初是怎么有脸上市的。它刚上市的那会儿我还挺期待的，不过它很快就可耻地失败了然后彻底从市场上消失了。后来因为这个项目买到之后，我马上开机玩了一会儿，但我连10分钟都坚持不到，实在是很不舒服。

你现在的拍照设备和拍照空间设置是什么样的？

我目前使用的是一台Paul C Buff Einstein打光灯、尼康D7100相机和70-200mm F2.8镜头。我的装备这几年改善了很多，一开始我的打光灯是便宜货，相机是索尼A700，很多照片都是用这两台设备拍下来的，Einstein灯和D7100是最近才开始用的东西。

空间设置上，我习惯减少影子，所以用有机玻璃做底，一般是直接用白色有机玻璃，或者在上面再覆盖一层透明的。我的整个配置这么多年来一直没有变化，如我（见前文）所说，始终是很没有技术含量的，很多人在家里稍微折腾一下就能自己做出来。

对我来说最大的困难还是空间问题，很多人可以找个车库或者地下室来做专门的摄影棚，但我纽约的家里没有这样的条件，我的目标仍然是弄一个专门的摄影用的房间，不过现在我的家里完全是一团糟。

主机和手柄的拆解照片很有趣，拆解工作都是你自己做的？

是的，所有的拆解工作都是我自己来做。那张著名的NES手柄的拆解图是Kickstarter项目遇到困难的时候我的主意，想向人展示如果拥有自己的主机我能做些什么，况且我一直以来也很想拍一张这种照片，Kickstarter最终给了我一个理由来完成它。那张手柄的拆解图也是我最喜欢的照片之一。

拍拆解图唯一的困难是，很多主机和手柄都用了很久，很脏，要拆开做非常仔细的清理。

整个拍照的过程里你最喜欢和最痛恨的事情是什么？有没有什么意外的发现？

当然是把一台老旧不堪的旧主机还原到洁净如新的状态，满足感爆棚。最烦的是一些不太好拍的主机，最典型的就是表面反光的主机，像Wii还有初代PS3。

要说意外的话，大概就是从自己做自己的事情到被广为人知之间的变化吧。一开始我希望尽可能地保持低调，但因为Kickstarter我不得不把自己丢到聚光灯下。幸运的是，我得到了很多的支持，认识了很多与游戏和Wikimedia相关的人，还有就是接到媒体采访请求的时候，真的挺激动的，这对一个在厨房里拍游戏主机照片的人来说是一个巨大的进步。

为什么选择了Vanamo作为项目的名字，而不是直接用自己的名字呢？

我喜欢用比较简洁的词汇，特别是自创的词汇，“Vanamo”是我的名字Evan Amos拼起来去掉头尾的结果，这个是我很早之前就为自己定下来的商业名称，倒不是为了这个项目起的。

最后，还有什么想说的吗？以及再次感谢你接受我们的采访！

没关系！我只想说，我很高兴看到有人认为我所做的事情是有意义的。并且我听说在你们的国家，游戏主机的禁令也在解除，希望可以在未来看到更多来自中国的游戏与玩家，欢迎来到更广阔的游戏世界！



伊万小时候接触到的第一台主机，1982年出品的第二世代主机ColecoVision



收集期间伊万得到的另一个稀罕物，非常少见的第三方产N64开发/备份附件Doctor V64



这是伊万家中现在的样子，到处是盒子和摄影所需的器材



就是这张NES手柄的拆解照片打动了包括编辑在内的众多Kickstarter捐助者



这些主机之后大多都会捐赠给纽约大学的游戏研究中心和世界游戏历史研究中心



只能在收藏者那里拍摄或借来拍摄与实际拥有主机再进行拍摄在细节方面的差异是惊人的



编者按：现如今，国产单机游戏是凤毛麟角，肯花力气进行单机游戏开发的国内厂商，数量也并不多。所以，一旦有像样的国产单机游戏出现，就一定能引起广泛的关注。去年的下半年，一款国产单机游戏的试玩版进入了我们的视野，给人带来眼前一亮的感觉，这款游戏的名字就是《御天降魔传》。是的，我们会不吝篇幅地对原则国产单机游戏进行介绍，从本期开始，不定期地给读者朋友们带来《御天降魔传》的相关信息，敬请期待。

不一样的精彩 《御天降魔传》最新情报

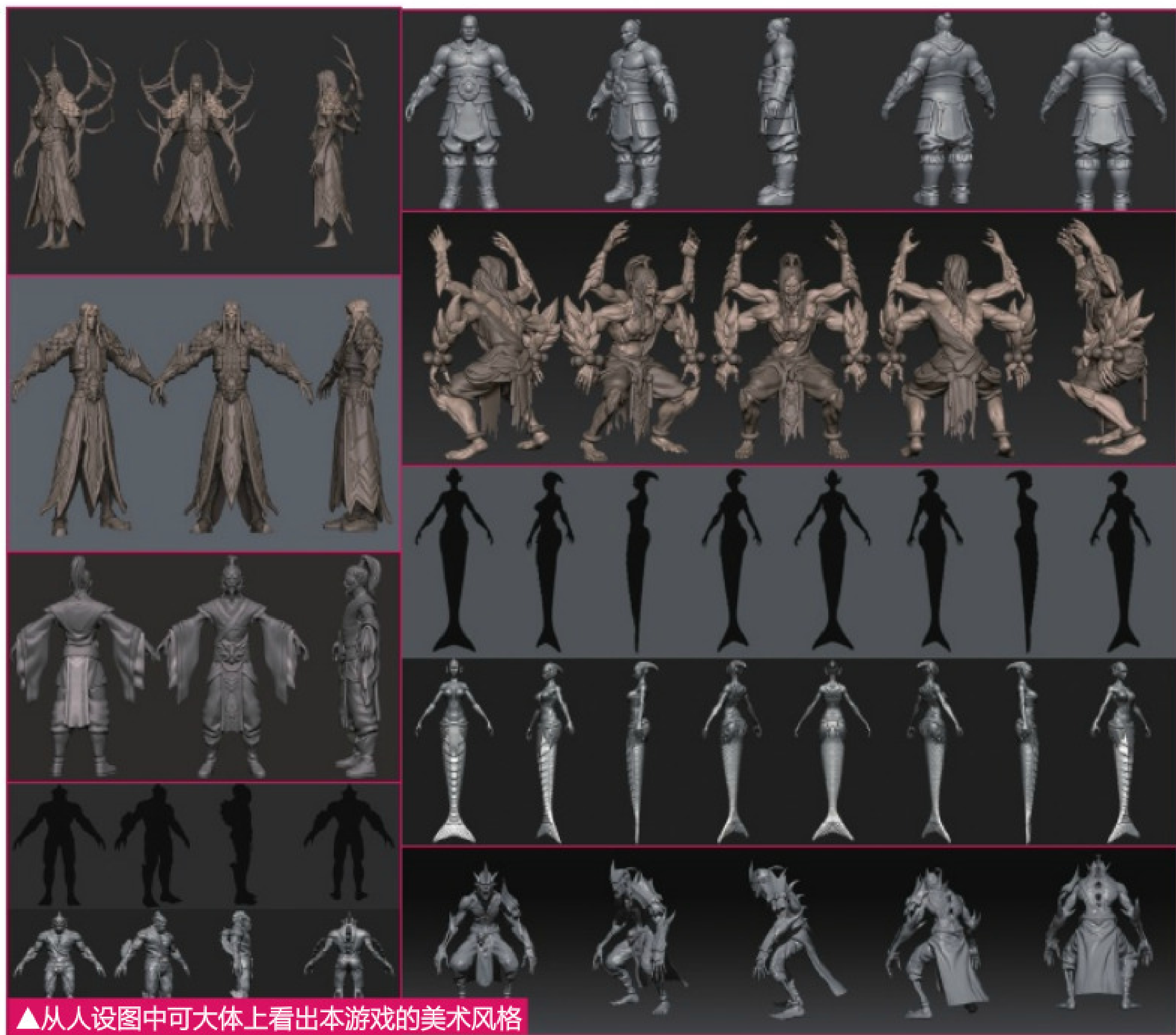
■天津 半神巫妖

随着2014年的到来，欧美游戏界进入到了一个新的阶段，与以往各大媒体紧盯各大经典续作不同，今年则是“次时代”“移动化”占据了头条。但国产游戏这边依旧是波澜不惊，仿佛被存入了时间匣子一般；不过国产游戏依旧将在2014年为我们留有许多的惊喜，去年放出试玩版的《御天降魔传》就是其中之一。笔者作为游戏策划，全程参与了试玩版发布后的游戏制作工作，在此可以毫不夸张地说，现在的《御天降魔传》在保有试玩版优点的同时，已经做到了大幅度的修改和提升。下面，就让笔者带大家领略一下这款国产新作的全新要素吧。

剧情

《御天降魔传》作为一款动作游戏，按理说不应该把剧情放在第一位来介绍的，但是动作游戏一旦加上了“国产”这个前缀，那么剧情立即显得无比重要起来。因为即便如《鬼泣》这样优秀的动作游戏如果没有好的剧情，那么即便战斗系统再出色，整体效果上也会大打折扣。

上世纪九十年代中期《仙剑奇侠传》的一鸣惊人，极深地影响了后来的国产游戏，体现在了三个方面。一就是游戏类型RPG化，《仙剑奇侠传》将国产RPG提升为了国产游戏中最重要的一个类型，逐渐降低了即时战略、动作游戏以及模拟类游戏在国产游戏中的比重，造就了智冠这样的RPG量产化大家，更是在21世纪之后将国产游戏等同于了传统“三剑”。二就是游戏题材仙侠化，武侠、三国等题材游戏逐年降低比重，仙侠类题材占据了制高点。尤其是近些年网络玄幻、修仙小说兴起之后，仙侠类RPG几乎就是国产游戏的代名词。第三点就稍微有争议一些了，那就是所谓的《仙剑奇侠传》带来的国产游戏剧情套路化：两男两女捉对儿恋爱，最后准要死一个女主角这样的剧情设定比比皆是。在这样的大环境里，


▲从人设图中可大体上看出本游戏的美术风格

《御天降魔传》如何才能走出套路、误区，就显得尤为重要了。

首先，《御天降魔传》采取了一种与传统“三剑”不一样的游戏题材，这种题材虽然勉强也可以被归为仙侠，但却有着风格迥异的设定。在传统国产游戏中，无论是“三剑”还是去年的《凡人修仙传》，都为玩家展示了一个中国古代背景“仙家遍地走、怪物多如狗”的玄幻世界。《仙剑奇侠传》中的蜀山现实中有，而且自从还珠楼主李寿民的《蜀山剑侠传》之后就成为小说、影视剧以及游戏中的仙家圣地。《轩辕剑》则更是以将中国历史事件“仙侠化”而著称。《御天降魔传》则走了一条完全不同的路，那就是模仿西方奇幻小说、游戏，设计出了一个完全架空的异世界。

在《御天降魔传》的世界中，没有我们熟悉的唐宋元明清、武当峨眉少林、太极八卦阴阳等等，取而代之的是完全架空的、全部原创的仙侠设定。在这片大陆上，虽然生活着与中国古人相同的种族，采取了与中国古代近似的政治制度，但是从地理到历史再到宗教，都是完全不一样的。这种设定原先只有在西方奇幻游戏中最为常见——《上古卷轴》《龙世纪》等奇幻游戏都热衷于建立一个自己的世界。这样做的好处是可以摆脱现实世界中的种种束缚，更加天马行空的让玩家在异世界中冒险。

其次，《御天降魔传》的架空世界有两个关键词，那就是“低魔”与“黑暗”。低魔这个词其实也是来源于西方奇幻设定，与之对应的是高魔。一般来说，形容一个奇幻架空世界是低魔还是高魔，指的就是魔法的普及水平。按照这个标准界定的话，传统的国产RPG大多属于高魔世界，也就是说仙术普及，妖怪众多。比如以《仙剑奇侠传》为代表的“三剑”，大部分凡人只要愿意，都可以找到一条修仙术之路，自家后院的山上也大多都会有一些灵异事件或妖怪出没。但是在《御天降魔传》中，则巧妙地采取了“低魔”的设计，在这个世界中，很少有凡人修行仙术，也没有什么成仙得道的高人住在不远处的某座山上，甚至遇到鬼灵精怪都属于千载难逢。当然，《御天降魔传》的世界并不是没有仙术，而是过于稀少以至于并不能称之为一种职业了——只有朝廷的国师和他的方士们才掌握了少量的仙术。

在西方奇幻中，低魔世界的代表作有《龙枪编年史》甚至《魔戒》，而真正的奇幻爱好者反而十分偏爱这种低魔世界。究其原因，就是一个邻家小男孩都会一些魔法的高魔世界很难体现出奇幻元素的可贵，只有低魔世界，才能让读者、玩家体会到那种近似平凡生活但略高一等的紧张刺激。《御天降魔传》采取低魔世界就是源于此，游戏希望带给玩家一种脚踏实地的仙侠氛围，而不是满屏幕五颜六色的魔法光芒，见不到一个正常人的感觉。

当然，低魔世界不应该影响游戏性，在这一点上《御天降魔传》作了专门的处理。在背景上以亿万年前的神魔之战为基础设定，但是与以前的仙侠游戏不同，这些大而空的设计只是存在于背景之中，玩家面对的仍旧是普通人的故事。在主角的选定上游戏也做出了较大的突破，以往的仙侠类RPG的主角，受李逍遥的影响很大，或多或少都有一些他的影子。归纳起来，就是主角年轻化、幼稚化以及平凡化，在冒险中不断成长，结识不同的队友以及女性角色，最终名利双收抱得美人归。这样的设计虽然满足了大部分玩家的需求，但长久以来几乎每款游戏都是如此设计也让玩家有一些食之无味、弃之可惜——这也许就是为什么李逍遥之后很难再有国产游戏的主角能让玩家记住的缘故吧。《御天降魔传》的四位角色中虽然也有类似的人物，但是主角却采取了完全相反的设定，那就是不再用“正义”限制主角，不再苛求主角必须走一条“从弱到强”的道路，甚至不再将主角限制于普通凡人。《御天降魔传》的主角一上来就是一个有着黑暗身世、活了上万年并且法力高强的神器拥有者，虽然在一个低魔世界这样的角色都可以一统天下了，但为什么主角仍要把自己封闭在山洞中万年之久呢？他的体内又存在着什么样的力量以至于他不敢轻易使用呢？这都要靠玩家在游戏中不断地发掘真相。只是不论结果如何，玩家可以放心的是，在一个低魔世界中给玩家一个半神级别的主角，那种爽快感和卓越感肯定不是从一个小村庄里慢慢打拼所能体会到的，这也是动作游戏应该有的设计——《刺客信条》中先行者的后代主角、《波斯王子》那可以操控时间的主角、《蝙蝠侠》中的蝙蝠侠以及《鬼泣》中的但丁莫不是如此，都是超越了凡人的角色，我们很欣慰地看到了《御天降魔传》在这一点上把握住了动作游戏人物背景设定的真谛，那就是畅快的卓越感。

除了“低魔”二字，《御天降魔

传》还为我们展示了剧情、背景设定中的“黑暗”部分。其实这依旧来源于西方奇幻中的一个分支“黑暗奇幻”。《御天降魔传》的架空世界并不是一个阳春白雪、风花雪月的仙侠世界，这一点上又与传统国产RPG的世界观区分了开来。按照游戏的设定，在亿万年前的神魔之战后，魔神被击败，但是元神存活了下来，创世神之一做出了世界要经历“五劫”的预言。此后，世界经历了不灭真火席卷万物的“火劫”、洪水滔天的“水劫”、金戈四起杀伐不断的“金劫”以及伐木焚林万物枯竭的“木劫”之后，世界进入了第五劫——土劫，如果仅存的魔神元神在五劫之后仍旧存活，那么魔神将会复生，世界走向混沌。《御天降魔传》游戏就是以一次意外引发了第五劫作为开端，妖物从裂开的大地中攀爬而出、百鬼夜行，玩家要在游戏的过程中与时间赛跑，在五劫结束前消灭仅存的魔神元神。这种设计就是黑暗奇幻，也就是说，没有了卿卿我我的爱情和冒险，取而代之的是一片残破的大地和紧张刺激的战斗。游戏中有爱情，但绝不是花前月下，而是生离死别与世间大义的取舍，这在以往的国产游戏中是不多见的。

到此，我们可以对《御天降魔传》的剧情部分做一个小小的归纳，在这样一个劫数难逃、天下大乱的架空世界里，玩家要操纵一个半神级别的人物，他并不是纯粹的正义化身，而是一个背负着巨大秘密的黑暗英雄，他行事诡秘，做事冷酷无情，他也许可以拯救苍生，但也会让自己的利益最大化。这就是《御天降魔传》的主角与主线剧情，很有诺兰电影的感觉吧，笔者相信游戏会为玩家带来一段与传统国产游戏不一样的冒险。


▲被魔物托起的湖水，《御天降魔传》的场景非常奇幻

战斗系统

虽然在剧情方面《御天降魔传》做了较大的革新，为我们带来了第一份不一样的精彩，但在国产游戏普遍不重视战斗系统的今天，这款动作游戏的战斗部分才是玩家最关心的。虽然有着一个不错的开端——但游戏制作组仍旧不满意，在试玩版发布后的几个月里做了更大范围的革新，现在的《御天降魔传》早已经不满意只是超越国产游戏了，而将目标盯在了《鬼泣》这样的欧美动作大作的身上。

首先我们看看游戏的具体战斗模式，“回合制”作为玩家对国产游戏最为诟病之处，已经早就被证明是玩家最希望改变的地方了。因此广大国产游戏玩家早就期盼能有一个采取即时战斗系统的国产游戏问世。虽然诸如《雨血》这样的游戏早就采取了即时战斗，但2D横版过关游戏毕竟和全3D的《仙剑奇侠传》没法相比——玩家期盼的是全3D的大型游戏中的即时战斗。为此，《御天降魔传》作为一款3D动作游戏，一开始就把做好即时战斗作为了重中之重。游戏采取了场景内即时战斗的系统，这一点在试玩版上玩家应该有所体验了。也就是说，在一个相当大的场景内，玩家操作的主角可以自由行动，遇敌后直接开始战斗。游戏虽然不是“上古卷轴”那样的沙盘式，但是每一章节的可活动区域非常大，地形也十分复杂，玩家爬山涉水什么的都是无缝连接，前方的寺院、古墓、小山都可以直接走过去，辅之以景深效果，为战斗提供了复杂的地形。除了最为纯粹的即时战斗模式外，游戏还针对国产游戏玩家所诟病的“踩地雷”给出了自己的答案：游戏中没有踩地雷式的随机遇敌、刷怪，而是完全贴合剧情的精巧设计。另外还可以小小透露一些情报，那就是包括复杂的类似“古墓丽影”中出现过的各种机关以及玩家与玩家之间比武的擂台模式等等都将会出现在游戏中，虽然最后它们将以何种面貌出现还不得而知，但《御天降魔传》绝对会将最大限度提升国产游戏的战斗体验作为自己的首要目标。


▲某NPC的设计图，即使是NPC，设计得依旧一丝不苟


▲加入景深效果后的画面精美异常

接下来，笔者来详细分析一下这个即时战斗系统。《御天降魔传》拥有若干可操控角色，每个角色拥有多达40个左右的技能招式，这些招式包括了地面招式和空中招式。是的，空中招式，玩过试玩版的玩家都还记得，《御天降魔传》的主角是可以随时飞翔到半空中的，强大的引擎甚至可以让玩家凭借飞翔在各个建筑之间跳跃，如何搭配好地面和空中招式将会是玩家的一大挑战。更为精彩的是这些招式之间并不是孤立存在的，存在着许多的衔接可能，玩家可以任意搭配招式，形成属于自己风格的连续技。在玩家熟悉了每个技能之后，就需要在战斗中研究如何组合它们，形成高效、致命的连招套路，不断刷新自己的连招记录。细分一下这些招式，笔者发现其类型涵盖了单体输出、AoE输出、挑空、拉怪、击退、格挡以及闪避等等，并且这些技能都根据四个主角各自的武器和特点做了设计，每个主角的技能都不相同。更难能可贵的，是这些技能的键位与试玩版相比做了优化，记忆起来非常简单，均由两三个键位组合而成，使用得当可以让游戏的战斗流畅高效、观赏性极高。

虽然现在《御天降魔传》的技能树部分还没有明确的信息，但是可以肯定的是玩家通关一次绝不可能学会所有的招式，每个角色40个技能招式被细分成了不同的类型，这也就是说，玩家通关几周目才能体验到所有的技能，而培养人物也就成为了游戏的一大乐趣。在一

周目时也许某位女主角的作用是辅助，而下一次通关时就可以把她作为主力输出。这里也许有的玩家会问，为什么同一个角色，在一周目时可以做辅助，而二周目时做输出呢？这种设计不是只有在同时操作多主角时才有么？

原因很简单，那就是《御天降魔传》独创性的“角色无缝切换系统”。这套系统可以说在3D动作游戏中比较少见。举例来说，当玩家操作主角带领其他三位主角来到一个场景中，遇到敌人展开战斗之后，玩家可以随时、无缝地在四位主角中切换。当玩家操纵其中一个角色时，其他角色交与AI控制，而当玩家操纵的角色体力下降时，玩家随时可以切换到其他角色。玩家只需要简单的按下换人键，当前控制的角色会离开屏幕，切换上来的角色进入屏幕并且保持技能施展，也就是说玩家保持的连招记录不会被打断。甚至，玩家可以有意利用这个“无缝切换系统”达到提升战斗输出的效果：比如玩家操作角色A施展完一个冻结敌人的招式，然后立即切换到角色B施展重击，最后再切换到角色C施展终结技。由此一来，玩家不但需要研究每个角色那40个技能的组合，甚至还可以钻研角色与角色之间招式的搭配，让战斗既流畅刺激又有可研究性。

值得注意的是，这种战斗模式一旦放入了多人模式中，就显出更大的优势了。《御天降魔传》的多人模式有很多，笔者暂时不能一一介绍，但综合一点就是这些模式都有着一个共同点，那就是玩家可以组团作战，要么合理对抗怪物，要么组团直接对打。《御天降魔传》中连Boss和NPC人物都有自己的专属技能和特殊技能，玩家在多人模式中甚至可以练一个Boss人物然后组团作战。再结合前文所讲的角色无缝切换系统，玩家在单人模式中演练角色之间技能配合之后，就可以用在多人模式中了——与真人玩家组团时将技能搭配形成的连招用出来，增加自己团队的战斗力。

具体到战斗本身，游戏的打击感十分出色这样的文字笔者不愿意多写，因为打击感这个东西每个人的体验不同，还是等玩家在第二版试玩中自己体会吧。笔者在这里只提一点，那就是游戏加入了“防御反弹”和“反弹攻击”这两个国产游戏中少见的设计。

在战斗中，如遇怪物来袭，除了一般格挡之外，玩家还可以选择更“高大上”的防御反击及反弹攻击，即怪物来袭的一刹那，摆出防御姿态，在防住攻击后迅速进行反击——这种“防御反弹”其实就是我们在《蝙蝠侠》以及《刺客信条》中广泛见到的所谓“反击”。《御天降魔传》在加入了这种动作游戏玩家耳熟能详的设计之后，还加入了更为独创的“反弹攻击”。

所谓的“反弹攻击”，指的是玩家不用防御然后反击这样的招数，而是直接用普通攻击或者技能来针对怪物的攻击，在怪物击中自己之前先击中敌人，非常类似于李小龙的截拳道。看过李小龙电影的玩家都记得，李小龙本身很少防御，而是与敌人一起发动攻击，但是因为他的速度太快，而总是能先击中敌人，这就是所谓的“截拳”——《御天降魔传》加入了这样的玩法对玩家身形站位以及攻击的时机都有了更高的要求。这种“反弹攻击”在游戏中无疑更有难度一些，但如果漂亮地完成了一次反弹攻击，会大大增加战斗的整体评价：正所谓“进攻是最好的防守。”

结语

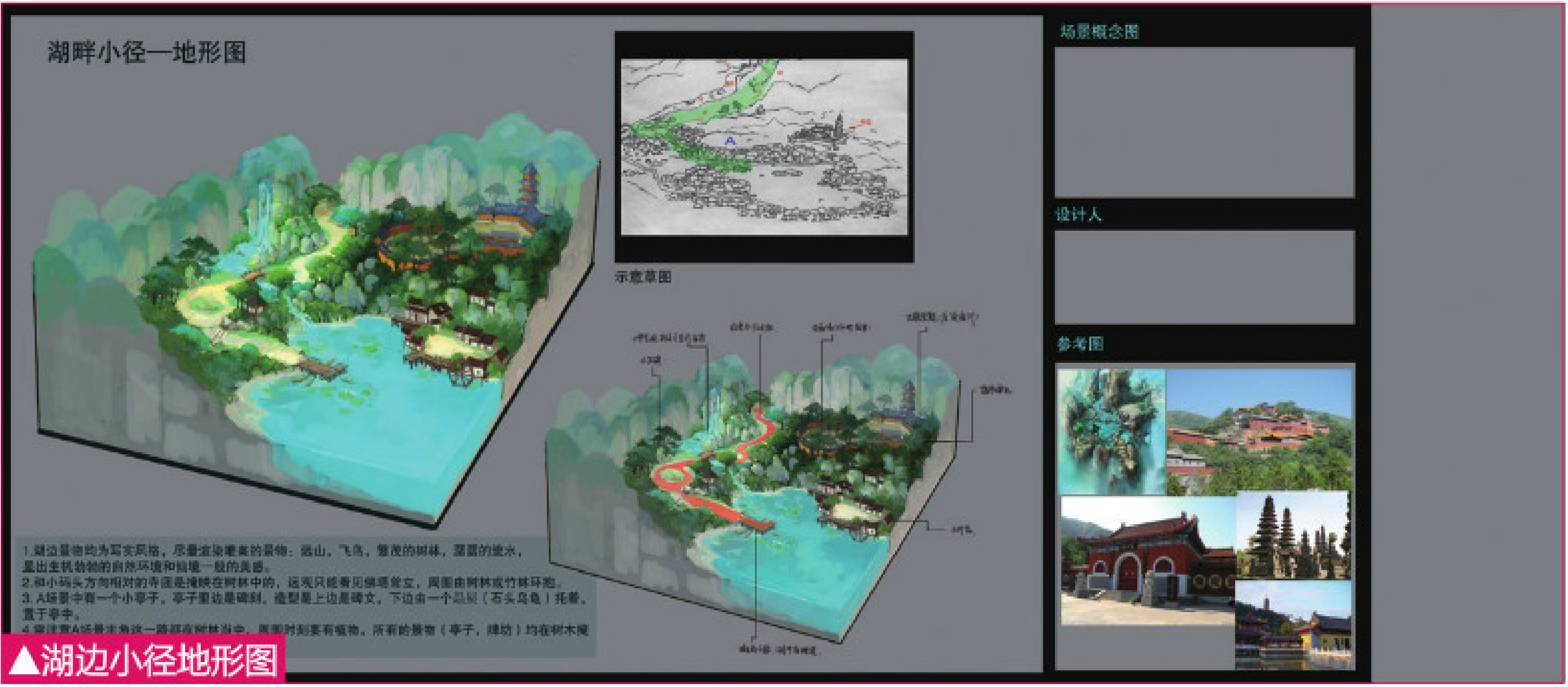
除此之外是游戏的画面部分，模型方面大幅增加了模型面数，以高模为基础，将信息烘焙到低模上，使低模体现出和高模一样的质感、光影、变化。采用法线贴图来描绘物体表面细节的凸凹变化；颜色贴图来表现物体的颜色和纹理；高光贴图来表现物体在光线照射条件下体现出的质感，增加贴图的大小，最后采用了次世代游戏引擎创造特殊效果如发光、半透明、流动性等。

游戏的场景设计则是最令笔者欣赏的部分，因为它采取了全写实风格的表现手法而不是大部分仙侠游戏越来越卡通的画面风格，制作组希望这样的场景设计能够增强代入感，让玩家认识到这个架空的世界更加接地气。

综合这几个月的进化，《御天降魔传》在去年试玩版的基础上有了长足的进步，虽然笔者在试玩时仍旧遇到了一些BUG以及不尽如人意之处，但以目前的进度看，这些都不是大问题。更何况，《御天降魔传》这款国产游戏新贵去年之所以博得了大家的眼球，靠的是国产游戏少见的动作捕捉。这一点依旧得到了保留并发扬光大，动作捕捉的数量大大增加，游戏中角色的战斗动作与日常对话动作几乎都由动作捕捉来完成，避免了僵硬和纸片化，增强了画面表现力。辅之以专业的配音团队和音乐团队，《御天降魔传》在音效和音乐方面也将会是一个亮点。

总的来说，《御天降魔传》要走的路还很长，游戏的制作只能说刚起了一个好头并且走了一个正确的方向，这条路能否走到成功的终点，玩家能否接受这个号称吸收了《流星蝴蝶剑》精髓所在的动作新贵，还需要时间来证明。但可以肯定的是，《御天降魔传》从一开始就没有把自己定位成国产游戏“救世主”，而只是想在这个浮躁的大环境下静下心来，好好按照真正好玩的理念做一款游戏。笔者认为这种态度是无比正确的，国产游戏的“拯救者”太多了，《御天降魔传》并不是其中之一，也不打算做其中之一，它想要做的，只是为玩家提供一款真正具有娱乐性的游戏。

返璞归真，也许才能真的做出好游戏。



▲湖边小径地形图



1月PC单机游戏一览

经过12月圣诞节期间的大作爆发，每年1月的新作游戏总是显得有些冷清。2014年的1月PC单机游戏同样如此。时隔10年复返PC平台的“潜龙谍影”系列无疑成为1月最受人关注的作品；《刺客信条：解放HD》则是一部从PSV上移植到PC平台的3代外传作品；预定于1月上市的《魔法门X》则作为传统PC游戏的代表蹒跚而来。

当然，除以上几部大作外，1月还有不少小众作品与独立游戏粉墨登场，其中既有《旗帜的传说》这样的风格化策略游戏（看到“角色会永远死亡”这样的宣传语时是不是想起了《火焰纹章》），也有《雷提康之谜》这样表现异域风情的2D游戏。此外还有一款名为《波斯传奇》的快餐式ARPG登场，不过当游戏介绍时说出这是一款“类似‘暗黑2’的游戏”时，差不多已经注定了本作难以从快餐进化成大餐了。

游戏名称	外文原名	类型	发行时间
职业篮球经理2014	Basketball Pro Management 2014	体育	2014年1月6日
雷堤康之谜	Secrets of Raetikon	动作冒险	2014年1月8日
潜龙谍影崛起：复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	动作冒险	2014年1月9日
旗帜的传说	The Banner Saga	独立游戏	2014年1月15日
刺客信条：解放HD	Assassin’s Creed: Liberation HD	动作冒险	2014年1月16日
魔法门X：传承	Might & Magic X: Legacy	角色扮演	2014年1月23日
波斯传奇	Legends Of Persia	动作扮演	2014年1月
隔离：第一章	Estranged: Act I	冒险	2014年1月

潜龙谍影崛起：复仇

近年来许多在主机上成名的游戏重新光顾PC平台，从去年的“皇牌空战”到今年的“潜龙谍影”都是如此。作为全世界保有数量最大的“游戏机”，PC平台从来都是不能被忽略的——前提是你的配置时刻追上时代主流。

自《潜龙谍影2——实体》登陆PC平台之后，该系列已经10年没有登上PC平台，等到游戏再度推出PC版时已经物是人非，连开发小组都改头换面了。现在的“潜龙谍影”系列更强调冒险与动作元素的结合，在高画质“FOX引擎”的帮助下，玩家可以有更加真实的代入感。本作游戏的故事背景设定在4代之后，以另一位角色“雷电”作为主角展开一段别样的故事。一直无缘体验“潜龙谍影”系列游戏魅力的玩家，不妨通过这一次的PC版一睹经典系列的庐山真面目。

魔法门Ⅹ：传承

“魔法门”系列的品牌自从被育碧收购之后就常被系列粉丝批为明珠投暗。面对策略单机的没落之势，育碧自己也有苦难言，早年转型动作游戏未获成功，此次官方在游戏名称中加上罗马数字Ⅹ以及“传承”的副标题，言下之意是要找回系列原初的特色。

本作“魔法门”无论是操作界面、背景设定还是各处细节都透露着一股“复古”之风。这样的游戏形式似乎只有在某些独立游戏中才得以见到，官方声称本作的背景设定依然处于亚山大陆，与《魔法门Ⅸ》并非直接相关，不过剧情不相关并不影响游戏精髓的传承。

本作的设定细致精细，强调小队组合的策略。多样的迷宫与丰富的NPC互动都是作品的卖点。当然，开放世界的自由度也同样引入“魔法门”的世界。对于该系列玩家来说本作值得一试。

谁说太空模拟过时？

《星际公民》的野望

■ CaesarZX

有人说我死了。有人说主机才是未来。现在他们又说手机和平板才是未来。让我来告诉你，那些说我死了的报道，都是一派胡言。我是一款PC游戏。我是一款太空模拟游戏。

——《星际公民》首部集资宣传片

享有“太空歌剧”之美誉的太空模拟系列“银河飞将”自1990年的震撼揭幕到1997年嘎然落幕那8年，一直都是太空游戏粉丝们最美好的回忆。在硬派科幻信手拈来的时代里，豪迈的激情、冰冷的钢铁和炽热的激光束是永恒的主题。现在，在阔别游戏界勇闯好莱坞整整10年后，这部歌剧的缔造者Chris Roberts怀着他那颗史无前例的巨大野心卷土重来，为全世界的飞将迷和PC太空飞行迷们带来了期待15年的新一代太空歌剧——《星际公民》。

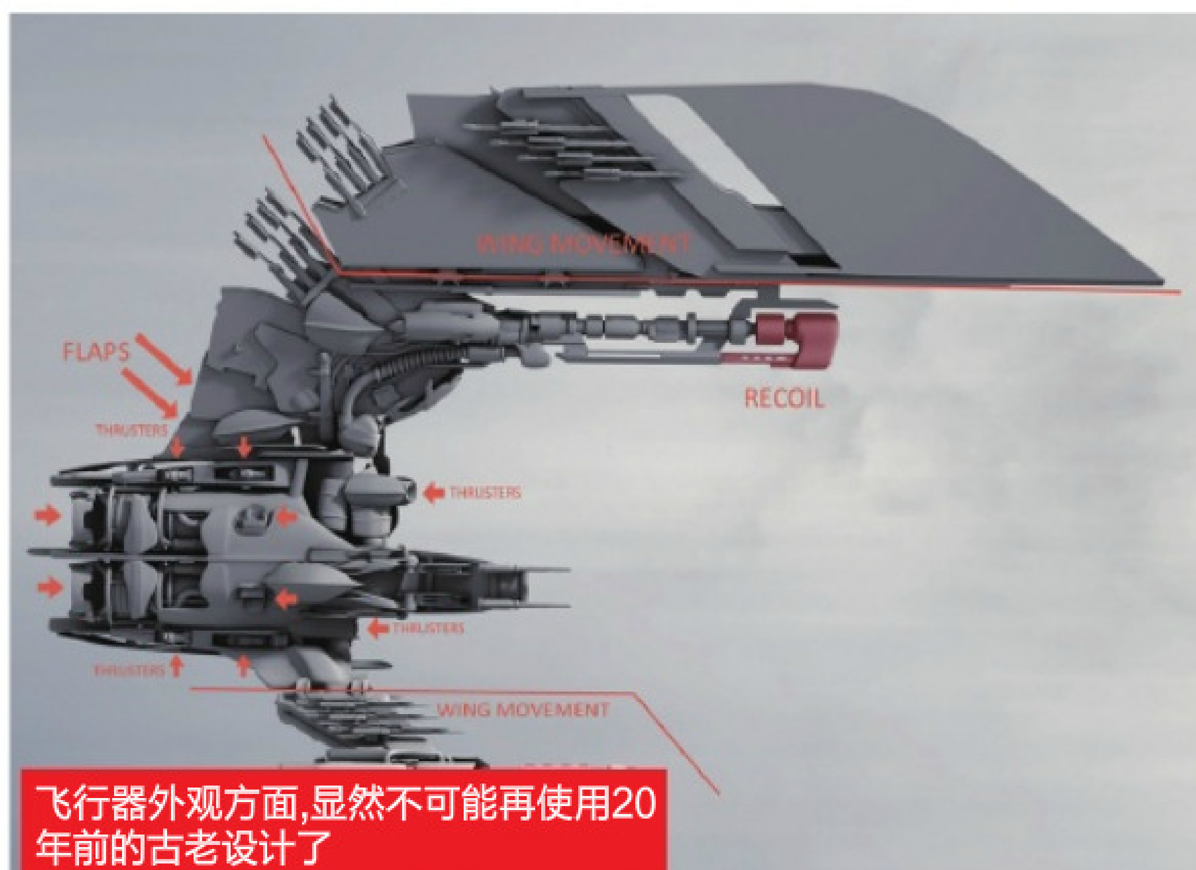
不要问你最爱的类型能为你做什么，要问你能为你最爱的类型做什么。

——罗伯茨太空工业

如今，传统的游戏发行商已经对PC游戏和太空模拟游戏失去兴趣，而风险投资者们只愿意为“钱途无量”的移动设备游戏或者社交游戏提供资金。Chris Roberts坚信他们错了。他坚信还有无数PC玩家依然渴望能有一款为自己的平台量身定制的游戏出现。在他们之中，又有一大群人始终保持着对太空模拟游戏的热爱，并时刻为一款高质量的太空模拟游戏跃跃欲试。于是，Chris告别奋斗了10余年的好莱坞，组建起了Cloud Imperium公司，并以RSI——“罗伯茨太空工业”作为自己野心之作的官方网站和根据地，将《星际公民》的整个开发进展以几乎实时的方式展现在全球粉丝的眼前。他想让全世界再一次拥有那份早已淡去的豪情。

网络公开集资在遇到《星际公民》之前从未意识到一款游戏具有如此巨大的号召力，《星际公民》一一次显示出它可怕的力量。这股力量的源泉，来自这种集资与其它投资服务的根本区别，那就是人们为某个项目出钱并不是为了分成和赚钱，而是单纯希望它能最终获得成功，是为了看到自己喜爱的项目得以见到天日，是为了实现靠一己之力无法实现的梦想。具备这种无价精神力量的集资，一旦获得了大范围的共鸣，那它将获得难以估量的回应。《星际公民》在短短三周就超过了此前在Kickstarter上集资的著名游戏项目《废土2》《横扫千星》以及“永恒”项目，成为当时网络公开集资额最高的游戏项目。然而，没有人能够料到，一年之后，这款游戏项目已经募集到了超过3000万美元，并还在以每周近100万美元的速度猛增。让这一奇迹成为现实的，是极具创新的集资方式。

《星际公民》的集资本身早已不再是简单的“集资”行为，而是形成了一整套完整的持续服务，在这1年多的时间里，Cloud Imperium公司几乎一天都没有停止过游戏开发相关的汇报，他们24小时不间断收集客户意见，并组织各种能够持续引起资助者关注的活动，每时每刻都在表达自己的诚意，以此保持资助者的信心。人们已经开始慢慢懂



飞行器外观方面,显然不可能再使用20年前的古老设计了


不到30岁的Chris指导《银河飞将4》过场片段拍摄，当时他已展现出过人导演天赋



到截稿时《星际公民》集资已接近3100万美元，无论如何这都将成为游戏史上浓重的一笔



RSI——“罗伯茨太空工业”等待你的加入!


几乎每个月都会有新飞船的设计或成品出现在RSI官网

得：支持自己所热爱的游戏，并不局限在游戏发售后花钱购买，也不光体现在游戏诞生之前出一份微薄之力，而是一种贯穿始终的参与和自我实现。集资速度如此迅猛还有一个重要的原因：Chris以预售的方式出售游戏中玩家初生时所拥有的飞船，以此提升玩家对投资的积极性。但是这样的预售是有前提的：除非是极个别“限量版”的飞船是预购玩家独享（仅仅是外观不同）之外，其余所有花钱预购、以及将来在游戏中购买的飞船，其他玩家都能不费一分钱地通过游戏内的货币买到。Chris在告知所有玩家以上信息之后的保证是：一切预购都是出于玩家对游戏开发的自愿支持，以及为了在游戏中初生后的便利而进行的，绝不会出现花钱玩家与不花钱玩家之间的不平等。游戏的核心所在，不是金钱之间的，而是玩家之间硬碰硬的太空战斗技巧。

在这里，我是自由的。

——电视剧《海底两万里》尼莫船长

《星际公民》将采用与《银河飞将》类似的世界观，不过与后者的单线流程不同的是，这次是一个沙盘世界，而《42中队》就是这个沙盘中的一条庞大的主线故事，具备复杂的剧情和相应任务链。尽管游戏的大致剧情并没有公布，但Chris保证将会有远远超过任何一作《银河飞将》甚至《自由枪骑兵》的游戏时间。不过，玩家可以完全无视这一主线任务而在网络的沙盘中自由驰骋。《银河飞将》中数架标志性战机的“变种”和战机之间的对讲呼号也将在《星际公民》里得到再现，目前还不知道Chris如何处理版权尚在EA手中的《银河飞将》中那些特有名词，但玩家并不想关心这个，他们看到的是Chris对自己粉丝的尊重和贴心。当然，也看到了他对自己那段辉煌过去的眷恋。

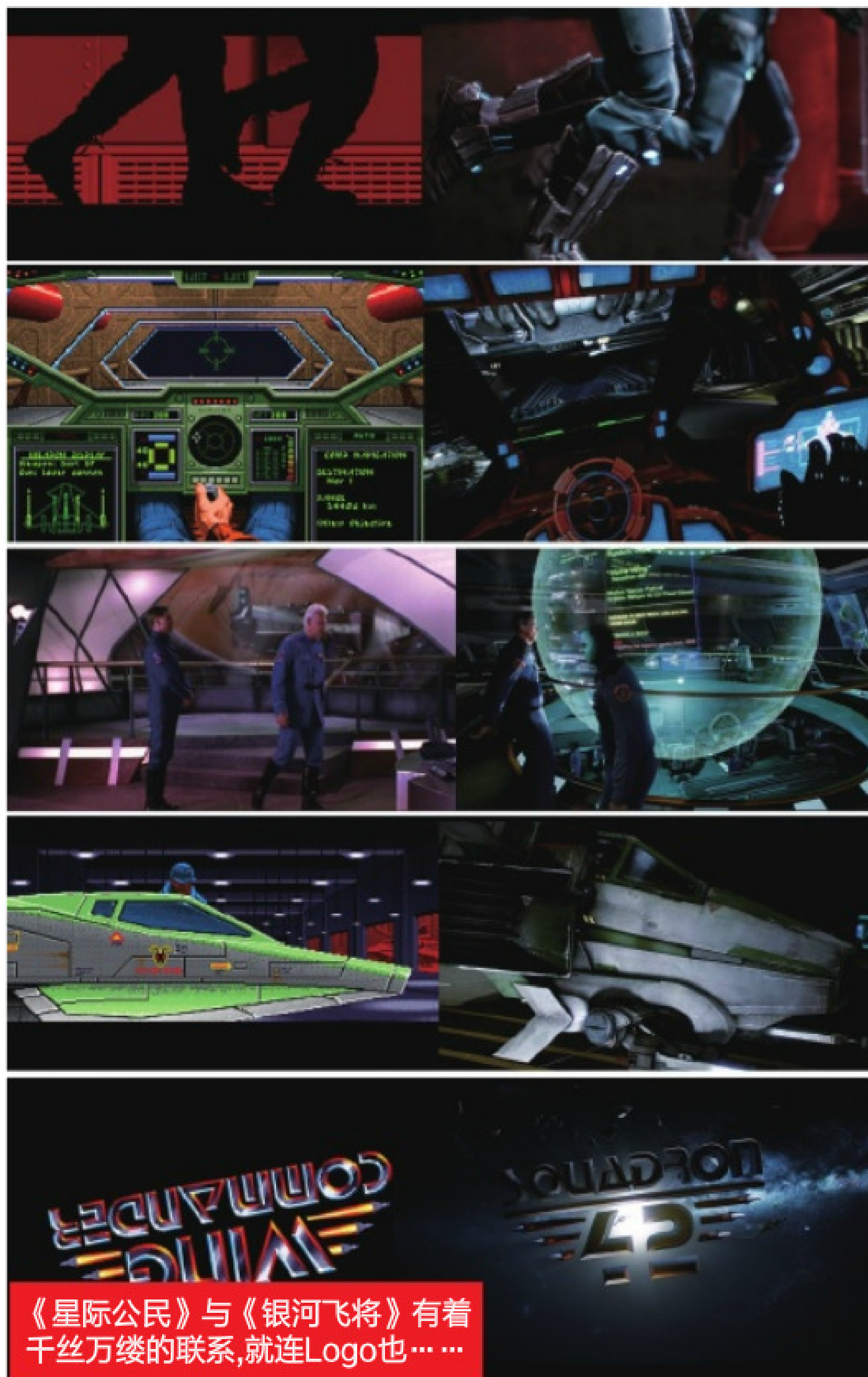
太空飞行和战斗作为游戏最核心的部分，将在现今流行的太空飞行游戏的基础上，得到最大程度的保留和改良。从战斗机推进器到座舱仪表的一切硬件设施也会尽可能向真实靠拢，并尽力符合当今的主流审美观。太空飞行与受到地心引力和大气阻力的普通飞行模拟截然不同，绝大多数地面上的物理约束在几近真空和失重的太空中都将不再是问题，因此战斗机的机动性将以几乎理想化的方式展现出来——遍布飞机周身的推进器使得玩家几乎无需考虑克服惯性之外的任何能耗和阻力，无需变换机翼角度就能依靠极高灵活度的姿态调整以最高速度进行机动、减速、转弯和调头，让太空缠斗成为一种无拘无束的享受。

多名玩家同时操控同一架战机参加战斗的梦想也将在《星际公民》中实现。在特定的飞船中，只要有相应的岗位，玩家就可以选择扮演一艘飞船中的各种职位，例如副驾驶、炮手、甚至可以只当一名乘客。如此一来，太空飞行游戏对于网络的利用不再仅限于对战或者僚机合作这么些常见的形式了，这就极大扩充了玩家对于战斗的选择范围和体验方式。

我们创造世界。

——Origin Systems

“我们创造世界。”《银河飞将》的开发公司Origin Systems的这句口号曾经与Interplay的“源于玩家，服务玩家”同样响亮。正如这句口号所承诺的那样，在《银河飞将》1990年诞生的那一刻，西方游戏玩家真的得到了一个世界，尽管那个世界只有256色。在游戏玩家的眼中，这是一个能与“很久以前，在一个很远很远的银河系”相提并论的世界。如今的《星际公民》在公布之初就让人立刻找回了1998年卢卡斯公布《星球大战》第一部《幽灵威胁》时



《星际公民》与《银河飞将》有着千丝万缕的联系,就连Logo也……


集资开启时公司合影，一半是新人，另一半是来自Origin System的老人


部分船舱内部足够宽敞，允许玩家随意走动，并提供生活区减少长途奔袭的压力

的那种感觉。

谈到当初他为何要离开游戏行业，Chris似乎把一切都归咎于《自由枪骑兵》。他觉得一款游戏的开发过程离不开独立自主以及与玩家的互动交流，而《自由枪骑兵》的开发由于微软的介入而让这成为了奢求。他退出了Digital Anvil公司乃至整个游戏行业，结果一直到2003年游戏发售时，他在1999年承诺过的大部分游戏特性都未能成为现实，于是他把那满腔热血全部倾注到了《星际公民》中。在组建RSI团队时，他尽可能找回了自己当年在Origin System的老同事，多位电脑游戏界的元老级人物前来助阵，就连《创世纪》创始人，人称“李爷”或“不列颠领主”的Richard Garriott都在集资活动上发表了感慨和祝福。

Chris曾一直渴望将一个世界创造得尽可能“连续完整”，现在终于能够实现了。《星际公民》中，玩家在太空飞行结束后回到母舰或者行星基地时，可以用传统的第一或第三人称操控方式在完全动态的母舰内部自由走动，去任何一处想去的地方，包括宿舍、酒吧、任务简报室、会议室、机库，甚至自己驾驶的飞船船舱等等，并与这些场景和其中的角色互动。去酒吧喝酒、触发支线剧情、接受新主线任务、去会议室听任务简报、到机库选择武器和燃料以及改装自己的爱机，这一切在传统同类游戏中只是简单的UI操作，现在却有了和角色扮演甚至动作游戏媲美的流畅过程，这对于一款太空模拟游戏来说已经前无古人。实际上，《星际公民》最能让太空迷们体验到“连续完整”这个词含义的，是玩家再也不会感觉到“驾驶飞船”与“游戏其余部分”是在两个截然不同的系统之中了。也就是说，从你进入战机起飞升空加入战斗，一直到完成任务返回母舰走下战机，这一整套的动作将与你在GTA中马路上随意抢一辆车做任务的过程一样自然与无缝。

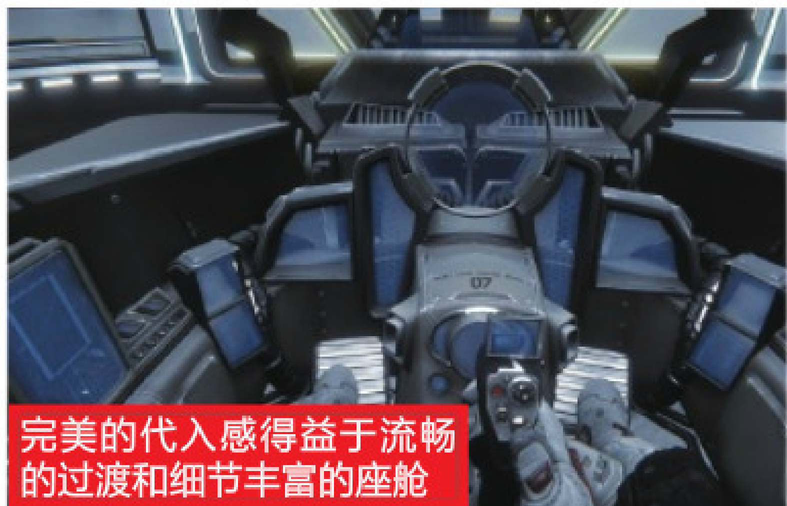
用Chris的话说：“虽然我们依然可以把飞行战斗以外的一切都用UI按键来代替，就和在《自由枪骑兵》里一样，但这不是我想要的。我要让玩家真正感受到自己是在一个世界中，而不是一个游戏中。”尽管有大量的单人和多人任务，玩家依然可以在《星际公民》这个世界中按自己的喜好选择做一个太空商人、海盗，或是雇佣兵，当然也可以规规矩矩在42中队里参军服役。游戏完善了EVE《银河私掠者》《自由枪骑兵》中的贸易系统，全动态的经济系统复杂程度丝毫不亚于EVE，但由于所有UI都被直观的第三人称操作所取代，Chirs称游戏最终成型后的细节规模将是现代任何AAA级大作的数倍。

对电影化情有独钟的Chris早在10多年前就已经无法满足于当时的图形技术了，就和卢卡斯在1976年无法满足于当时的电影特效技术而“被迫”先拍摄了《星球大战》4到6一样。如今Crytek的CryEngine3引擎终于让他意识到，回归的时刻到了——这将是一部有着CryEngine3强大驱动下的太空沙盒游戏。Chris决定让这款游戏PC独占，因为他相信PC的开放性和可升级性才是终极的游戏平台，主机严重阻碍了游戏技术的发展，很难让自己的很多技术设想成为现实。


每周的YouTube进展直播已经持续了整整一年，幽默的主持风格让等待不再枯燥


与其说Chris是一个游戏制作人，不如说他是一位科幻大片的导演


是什么让Chris这张44岁的脸20年来基本没有衰老？梦想！


完美的代入感得益于流畅的过渡和细节丰富的座舱


选择你的座驾


游戏放出机库演示模块，所有符合条件的集资玩家都能进入游戏，以第一或第三人称欣赏飞船


座舱的细节将在CryEngine3引擎的支持下达到全新的高度

所有了解他的粉丝们都曾担心Chris不可能再现《银河飞将》的“歌剧规模”，因为有限的成本不允许他租用昂贵的摄影棚并邀请大牌影星为这部新作的剧情进行大量的拍摄和表演了。然而FMV毕竟是再也不会受欢迎的破烂货，凭借今天的技术，真正的代入感和移情作用将由比一段段真人电影高效得多的方式来带给玩家。游戏中的角色将拥有10万个多边形，也就是现在的普通AAA级游戏角色的10倍，面部捕捉和动作捕捉的应用将首次进入一款太空飞行游戏，让从《星际枪骑兵》开始就基本定型的“太空版大航海游戏”成为一部完整的太空生活模拟游戏。

《星际公民》在结构上类似EVE，所有玩家都在同一个宇宙（服务器）中进行游戏。然而由于游戏有海量的缠斗和物理计算，再加上服务器的限制，游戏无法做到同时让所有玩家在同一个服务器进行游戏和战斗，因此Chris决定使用一种办法：设一个被称为“银河服务器”的总服务器用以计算和记录玩家的装备、社交关系以及在星系中的位置等信息，而不参与任何实时的战斗计算，一切战斗都交由客户端来完成。银河服务器的另一个作用是根据玩家的各项数值和朋友关系来自动为小规模遭遇和战斗分配“副本”。当多名敌对玩家在太空中相遇，服务器会把两人无缝过度进一个副本，其中一切战斗计算都通过每位玩家的电脑进行，游戏只会把战斗结束时所产生的数据反馈到银河服务器。

“持续在线”“副本”“服务器”……由于《星际公民》有太多的网游特征，许多玩家担心这会不会是一款类似EVE模式的MMO网游。Chris迅速解除了他们的疑虑：《星际公民》的多人游戏采用的是类似《激战2》的运营方式，玩家购买游戏客户端后就无须再支付任何费用。游戏中的“42中队”单人战役能带给玩家一部现代单机游戏应有的完整感官与剧情体验。游戏中依然保留在线购买系统，如果有玩家不愿意花时间去获得飞船升级配件，那就花钱吧，但是记住，无论你在硬件装备上耗费了多少真金实银，游戏中考验的依然是玩家自身的飞行员战斗技术，“pay to win”这类依靠金钱投入来决定胜负的现象在《星际公民》中绝无存活的空间。同时，除了资助和花钱购买的限量纪念性虚拟商品外，所有不花钱的玩家都可以用时间来获得花钱玩家所能获得的一切商品。

最值得一提的是，《星际公民》将成为世界上第一款拥有第一和第三人称射击元素的太空飞行题材游戏。玩家除了太空飞行战斗外，更有机会在复杂的战舰内部甚至行星港口和陆地上进行FPS战斗。随着募集到的资金数额与日俱增，在Chris答应的“2015年底发售”的那一刻《星际公民》究竟会成为一款怎样的游戏令人浮想联翩。

我们把宇宙想象成一张镶满钻石的黑色天鹅绒，在如此瑰丽宏大的天鹅绒上自由展翅，穿梭于母舰与群星之间，跟强大的来犯之敌展开史诗般的对决……也许你会说这是属于孩子或童心未泯者的梦想。可实际上，只有那些在梦想匮乏的文化中成长起来的人才会这么想，因为那不仅是孩子的梦想，更是全人类的梦想。P



横跨百年的战场传奇！

《潜龙谍影》编年史

■策划 本刊编辑部
辽宁 Nemo

《潜龙谍影》系列的核心特色是什么？不同的玩家有不同的看法，也许是华丽的图像，也许是紧张的玩法，也许是精彩的过场，也许是有趣的细节。在笔者看来，《潜龙谍影》的核心在于天马行空又似幻似真的剧情，每一款游戏都紧跟时代热点，每一部作品都是监督小岛秀夫对于未来几年后世界的构想。单纯的系列回顾并非本文的重点，在评价历代游戏的基础上，笔者还会详细解析作品背后的真实历史，这才是小岛制作游戏的真意。时至今日，《潜龙谍影》已经发展为剧情横跨百年的庞大规模，系列的时间线正是人类现代史的一个缩影。在小岛的心中，游戏不仅是一种娱乐形式，还是一种帮助我们理解现状、展望未来并追忆过去的媒介，正如系列的主角Solid Snake所言：

“生命的意义不仅仅是将基因传递给后代，除了DNA我们还有很多东西可以遗留后世，透过言语、文学、音乐和电影，承载着我们的所见、所闻、所感，以及愤怒、喜悦和悲伤，都是我们可以传达给未来的东西，这就是我生存的目的。我们必须把火炬传递下去，让我们的后代借助它的光阅读这一页凌乱而让人伤感的历史。在这个数字化的时代，我们拥有无数魔术般不可思议的手段去实现这一点，建设美好的未来和保存鲜活的过去本是同一件事情。”

初出茅庐

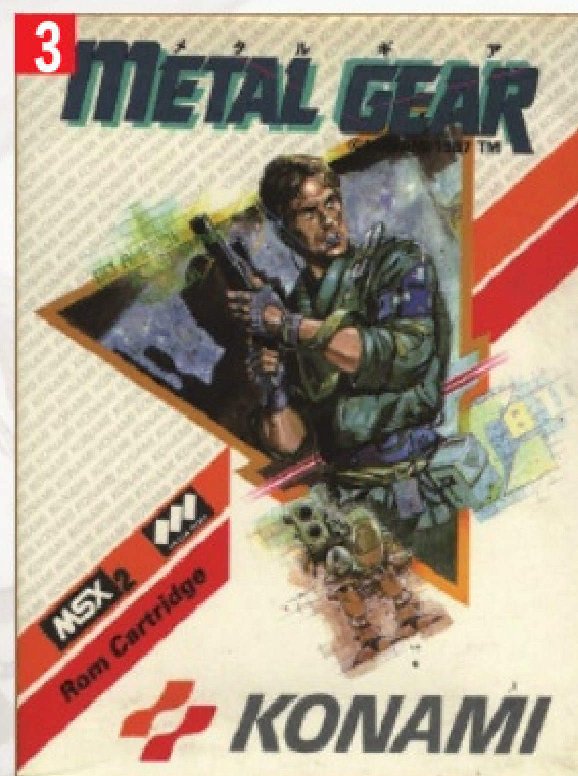
生于1963年的小岛秀夫对电影抱有浓厚兴趣，他遵从父母的要求报了经济学专业，却从未想过在金融机构工作。在小岛的大学时期，FC刚刚开始流行，让他为之痴迷。毕业后，以开发FC游戏为目标的他进入了KONAMI公司，但因为缺乏经验被分配到MSX部门。MSX是微软主导的家用电脑标准，与FC同期发售，装机量却不及后者的四分之一。MSX的游戏性能逊于FC，KONAMI移植的很多作品效果都不理想，MSX版《宇宙巡航机》的卷轴只能一格一格缓慢移动，卡顿现象非常严重，《魂斗罗》则干脆取消了卷轴，同屏敌人也很少。微软在三年后推出了升级版的MSX2，但依然无力回天。小岛参与的第一款游戏是FC名作《南极大冒险》在MSX上的续集《梦大陆冒险》，此后他又提出了一个名为《失落战界》的原创平台动作游戏企划，被上级驳回。《魂斗罗》等军事题材的动作及射击游戏是上世纪80年代的主流，KONAMI要求小岛也设计一款军事游戏。出于对时事的敏感，小岛将目光投向了核战争。核战爆发后，固定的发射井就成为了活靶子，只有导弹发射车、潜艇和轰炸机等移动载具值得信赖。传统的导弹发射车对于公路非常依赖，小岛理想中的陆基发射载具是一种双足步行、能够适应任何地形、隐蔽性更好的机械，他将这种步行式坦克称为Metal Gear，这一单词也成为了新作的标题。

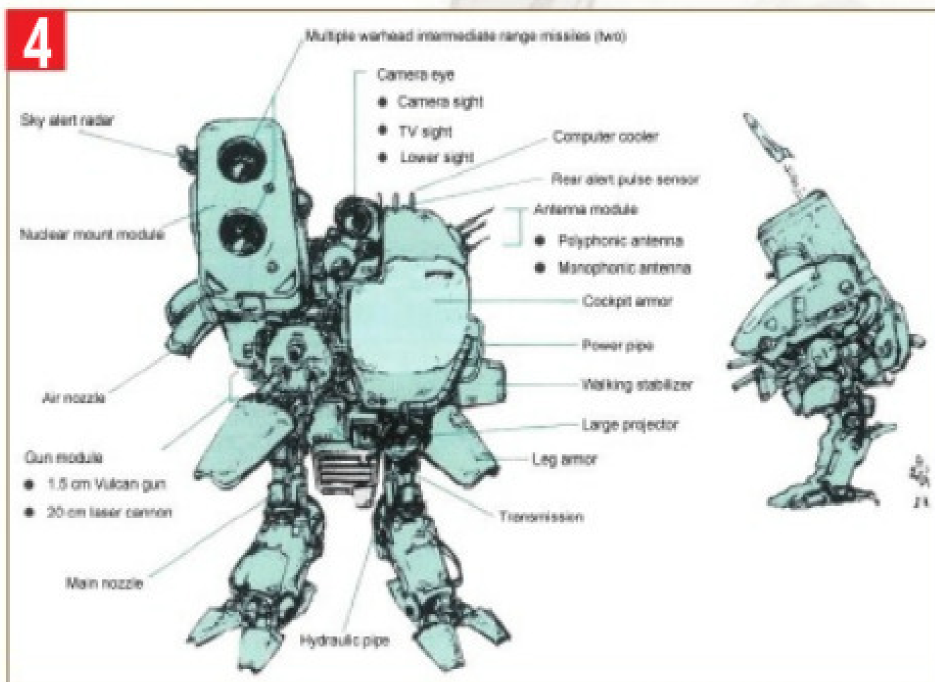
《潜龙谍影》是Metal Gear Solid（简称MGS）的官方译名，但官方并没有对其前身Metal Gear（简称MG）给出译名。小岛直到2004年才对“Metal Gear”这一单词给出了准确的解释，它的真正含义为“金属齿轮”，即“连接步兵和炮兵的齿轮”，而非国内惯用的“合金装备”。

初代MG的剧情相当简单，南非的军事要塞国家世外天国开发出一种改变战争格局的新型武器，猎狐犬特种部队的顶级特工灰狐受指挥官Big Boss之命前去调查，但不幸被俘，新兵Solid Snake随后营救出灰狐，摧毁Metal Gear TX-55，却发现







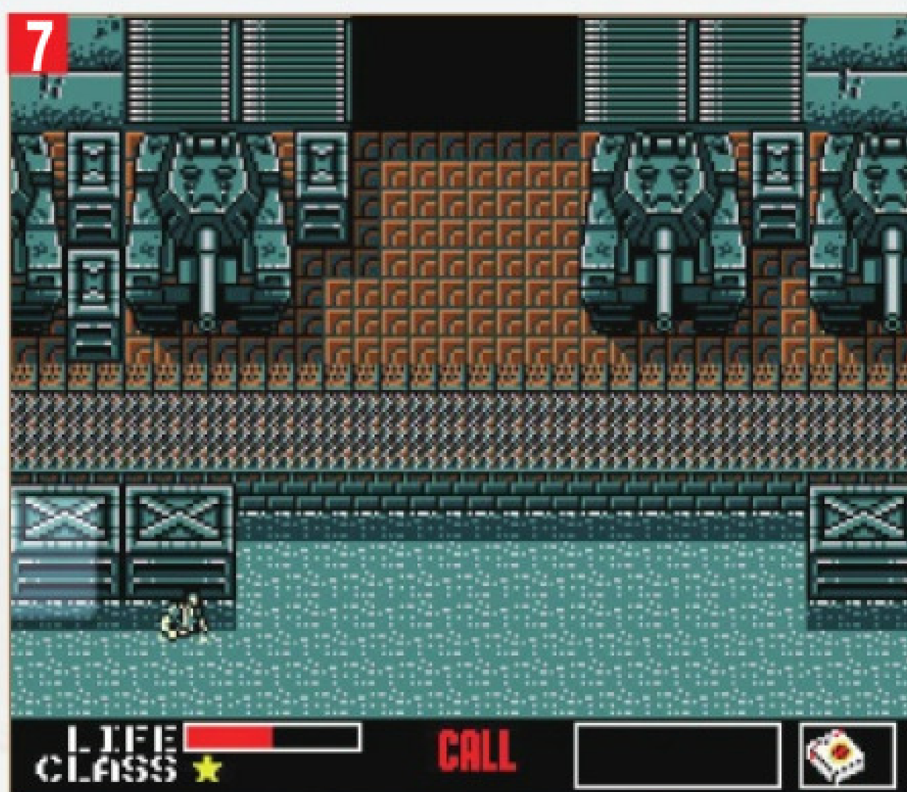




1.小岛表示，人体有70%的成分是由水组成的，他大脑的70%是由电影组成的，将电影与游戏融合是他的理念
2.MSX版《魂斗罗》，只看画面就知道游戏和FC版完全不是一个档次，同屏敌人更是少得可怜
3.MSX2版MG的封面，主角Snake的造型完全照搬自迈克尔·贝恩在初代《终结者》中的剧照
4.Metal Gear TX-55的设计图，粗犷的风格与高桥良辅的《装甲骑兵》颇有几分类似，写实味道很浓
5.村冈一树后来为初代MGS制作了大部分配乐，并在之后的三部续作中担任音效总监

6.FC版的电脑，干掉看门的四个杂兵，这台机器就任由玩家宰割了，蓝色的屏幕看上去颇像死机状态
7.MSX2原版MG开场根本没有FC版的丛林场景，Snake是通过潜水渗透进要塞的





要塞的领导者就是Big Boss本人。一番激战后，Snake获得胜利，世外天国最终覆灭。除了老奸巨猾的Big Boss，游戏中的角色都如同白纸，缺乏个性，但本作的剧情并非毫无亮点。小岛将故事设定在游戏发售日的八年后，即1995年，而非同期游戏惯用的“22世纪”，从一开始，他便着眼于现实，这一点成为了系列的传统。古川元亮负责了小岛早期大部分游戏的配乐，他为本作编写的旋律虽然不算动听，但很好地衬托出游戏压抑、冷酷、凝重的氛围。

因为MSX2的机能不擅长处理火爆的动作场面，小岛将MG设定为潜入游戏，本作没有卷轴，玩家走出屏幕会自动切换到下一张画面。敌人发现主角时头上会出现惊叹号标志，一个惊叹号只需逃出当前屏幕即可逃脱，两个惊叹号则需要逃避到其他的楼层或建筑。当然，本作的乐趣绝非“捉迷藏”这么简单，玩家还需要使用丰富的装备解决各类谜题，遥控导弹炸毁变电箱、化妆潜入敌营等经典桥段均为本作首创。MSX2版MG只在日本和欧洲发行，美国玩家只能接触到FC移植版。FC版的大部分修改都是负面的，原本紧凑的流程变得支离破碎，丛林等新增的场景为人诟病，敌人只会弹出一个惊叹号，潜入的重要性大减，反倒是各类陷阱难得变态，Metal Gear TX-55也没有在游戏中出现，被一台电脑代替。小岛本人并没有参与FC版，他毫不掩饰地将这款移植作称为粪游戏（Kuso Game）。FC版唯一的亮点是配乐，村冈一树曾谱写了初代《魂斗罗》的全部旋律，他为FC版MG新增了几首经典曲目，此人后来成为了小岛组的音效总监。虽然FC版的问题多多，但潜入这一新颖的概念依然吸引了大量玩家，游戏在美国的销量超过百万，KONAMI决定在FC上推出续作《Snake的复仇》，这款游戏同样没有小岛的参与，剧情不知所云，潜入要素更淡，变得更像《魂斗罗》，甚至加入了强制横版关卡，不杀光所有敌人就没法过关，唯一的亮点依然是出色的配乐。

在一次下班回家的列车上，小岛无意间碰到了《Snake的复仇》的开发者，对方也知道这款游戏并不是名正言顺的续作，他希望小岛亲自续写Snake的传奇。小岛原本没有推出续作的打算，但在他的鼓励下，只花一夜时间就写完了MG2的企划案，获得上级批准。MG2将MSX2的性能发挥到极致，画面细节大增，在KONAMI特制的SCC芯片辅助下，音效也有了明显提升，波澜壮阔的旋律至今依然令人热血沸腾，系列后来的很多游戏都保留了本作曲目，足见其经典程度。系统方面更是有了质的飞跃，敌兵的视野从一条直线变为45度角的扇形，巡逻更为积极，对于各类声音也更为敏感。“潜入/危险/回避”的三级潜入系统和地形雷达作为MG2的新增元素，被一直保留到了今天。虽然游戏依然采用2D画面，但已经引入各类立体化的概念，主角可以隐藏在桌底或床下躲避敌人。流程中的各种精彩创意令人拍案叫绝，终盘的Boss三连战更是成为了永恒的经典。Snake需要先摧毁灰狐驾驶的Metal Gear D，然后在赤手空拳的情况下与灰狐在充满危险的雷区肉搏，最终面对全副武装的Big Boss，此时Snake唯一的武器只剩下打火机和喷雾剂组合而成的土制喷火器。MG2的流程和系统设计之成熟令人咂舌，丝毫不像是一款8位机游戏拥有的水准，完全超越了时代。本作让小岛吃了足足10年的老本，他在PS2早期的游戏中依然带有MG2的影子。

MG2在剧情方面的进步也十分显著。面临石油储量不断下降的情况，捷克天才生物学家马尔夫博士研究出出一种可以生成原油的藻类，被视为解决能源危机的稻草，Big Boss却将马尔夫绑架到新的要塞桑吉巴尔，作为与世界对抗的筹码。猎狐犬部队的新指挥官坎贝尔上校派遣Snake潜入要塞，再次完成挫败Big Boss的使命。MG2的角色塑造远比前作鲜活，娜塔莎与灰狐的悲剧恋情让人为之动容，即使后者抛弃了冰上女皇的冠军身份，也无法完全跨越东西两大阵营的鸿沟，一名捷克人和一名美国人终究难以走到一起。Big Boss也不再是单纯的反面角色，他被塑造成了《现代启示录》中的卡兹，变为极具人情味的枭雄。Snake在前作首次击败Big Boss后，北约不顾男女老幼的死活，使用钻地炸弹对世外天国的核弹库进行精确打击，蘑菇云将要塞化为灰烬。Big Boss不计前嫌，在火海中拯救每一个生命，甚至包括原本反对他的抵抗组织成员，这种人格魅力让曾经的敌人也改变了看法，对他死心塌地。Big Boss一直在拯救世界各地的战争孤儿，将这些西方不闻不问的苦难者抚养成人，灰狐脱离猎狐犬跟随他正是为了报答这份养育之恩。在Big Boss看来，战争是永无休止的，不会随着任何人的意志而改变，他和Snake的胜负并不重要，战场上没有真正的赢家，死者解脱，生者苟活，才是亘古不变的真理。

虽然2D画面表现力有限，但小岛在此时就已经展现出将现实与游戏通过各种细节融为一体的独特风格。初代MG中，

当Snake来到要塞最深处时，Big Boss为避免事迹败露，会命令玩家关掉机器。MG2的坎贝尔上校直接告诉主角，与重要人物沟通所需的频率印在游戏的说明书上，生存教官米勒则会提醒玩家，吃掉军粮后，胃部会聚集大量血液，降低脑部的反应速度，请玩家不要在饭后立刻玩游戏，这种模式在戏剧中被称为打破第四面墙，即打破舞台与观众的界限，让演员直接对观众说话，这一特色在3D时代更被小岛发挥到淋漓尽致。MG2的素质极高，但MSX2在本作推出时已走入末路，游戏的销量十分惨淡，成为了KONAMI在MSX2上的最后一款游戏。直到2005年，KONAMI才将游戏移植到其他平台上。限于MSX2的机能，原版在敌兵较多的场景中会频繁拖慢，移植版解决了这一问题，同时改善了操作，模仿著名影星的人物头像则以新的画风重制，回避了肖像权问题。至此，这部失落的经典才正式重见天日。

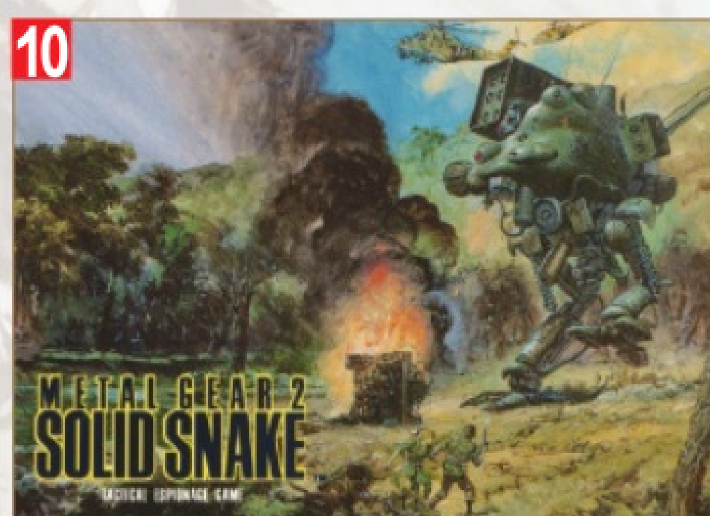
除了MG和MG2之外，小岛在早期的职业生涯中还开发了两个新品牌——《掠夺者》和《宇宙骑警》。此时小岛的地位并不高，程序员对他的要求往往心不在焉，为了彻底掌控游戏的内容，小岛才产生了制作图像冒险游戏的想法，这样就能把精力全部放在剧情上。两部电子朋克风格新作含有不少与MG和MGS互相致敬的细节，《掠夺者》的Metal Gear MKⅡ是“以20世纪震撼世界的兵器为灵感开发的小型机器人”，在MGS4中也可以看到此型机器人，Snake甚至在第三章伪装成《掠夺者》主角基利安·西德的模样，而《宇宙骑警》中的梅丽尔则与MGS的女主角同名同姓，外貌和性格也极为相似。《掠夺者》和《宇宙骑警》也让小岛接触到了游戏界新兴的CD媒体，比卡带大数百倍的容量让光盘可以塞下大量语音和CG，但小岛的野心不仅如此，他要的是一个即时渲染的全3D鲜活世界，随着技术的进步，他终于实现了这一愿望。

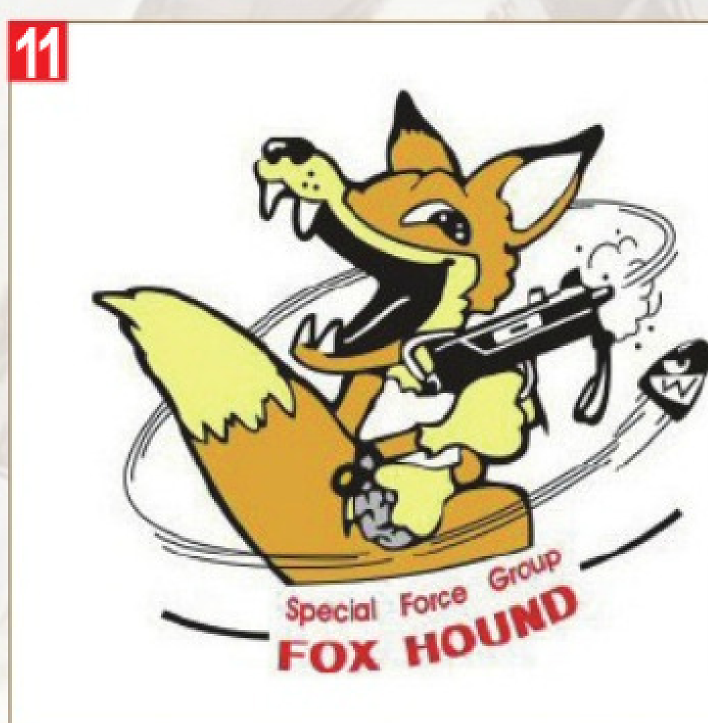
迈向3D

MG2的续作原名是Metal Gear 3，但小岛将其更名为Metal Gear Solid，最后一个单词“Solid”代表主角Solid Snake，也暗示游戏3D化后的形态，不同于2D时代的平面点阵图，本作角色是多边形构成的实体。之前的《D之食卓》和《生化危机》已经证明游戏电影化的潜力，但小岛走的是一条更为激进的路线——全即时渲染。既不用CG视频，也不用CG背景，只有这样才能真正实现系列在3D领域的进化。



















8.《Snake的复仇》素质不佳，但如果没有这款不怎么样的游戏，MG真正的续作MG2也可能不会有了

9.《Snake的复仇》引入的强制横版关卡，不干掉所有敌人就别想过关，完全是《魂斗罗》的玩法

10.高荷义之经常为日本著名模型公司田宫的产品绘制包装盒，这是他为MG2设计的封面

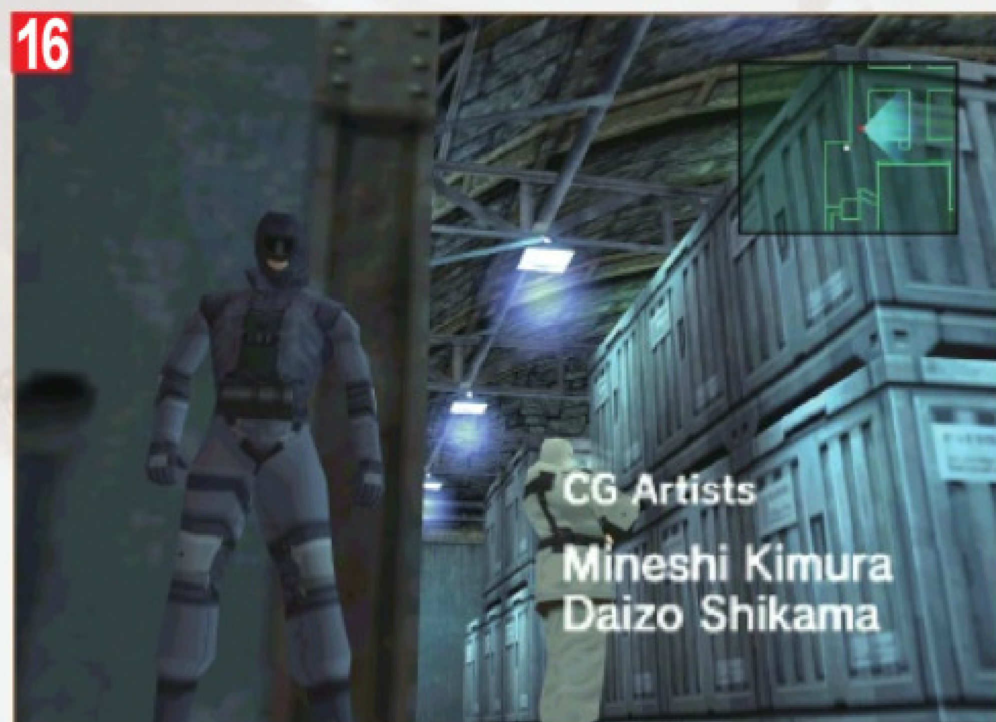
11.猎狐犬部队不同时期的标志，左为旧标志，卡通风格浓郁，略带滑稽特色，右为更加严肃的新标志

12.MSX2版MG2的头像均由影星照片修改而来，坎贝尔上校的原型就是《第一滴血》中的霍夫曼上校

13.虽然画面不算华丽，但MG2的系统已经相当成熟，即使以今天的眼光来看也具备很高可玩性

14.Metal Gear MKⅡ在《掠夺者》中的造型，后来的MGS4对机体在细节方面进行了微调

15.《宇宙骑警》在CD中塞入了不少精彩的动画，主角乘机体出击的片段被收录到了MGS中









16.MGS的第一个关卡场景，主要制作人员名单浮在游戏画面之上，就像每部电影开场的字幕
17.玩家可以呆在监视摄像头下方的死角里躲避监视，这也是3D化之后新增的功能，2D则限于视角难以体现
18.背靠墙壁时的后方视角，方便玩家在潜入时观察敌情，在左轮山猫的这场Boss战中也很重要
19.与各类载具的战斗是本作的重头戏，在机能的限制下，制作组依然成功表现出坦克和直升机的魄力

KONAMI此前从未涉足过规模如此之大的作品，但小岛多年来的优异表现为他赢得了这次机会，也让公司奏出了上世纪90年代的最强音。因为场景并非固定的CG贴图，使得MGS的视角更为灵活，主角跑动时的跟踪长镜头非常连贯，“指哪走哪”的客观式操作简单易懂，胜过坦克式的主观操作。钻进桌底和通风管时，游戏会自动切换到主视角，代入感极强，玩家也可以随时用主视角观察场景，背靠墙壁，视角则会转向后方，方便观察敌情。游戏提供了狙击枪和毒刺导弹两种在主视角下随意射击的武器，但系统对二者的限制很大，初代MGS在骨子里依然是一款类似MG2的2D游戏，从流程设计的角度来看，MGS更像是MG2的复刻版，它的进步主要体现在画面、剧情和演出方面。

3D游戏需要比2D多出数倍的细节，制作组曾向特警请教如何驾驶各类载具，又来到美国欧文堡参观军事基地的内部构造，并在这里进行了实弹射击训练。小岛还请来传奇人物毛利元贞担任游戏的军事顾问，毛利曾在年轻时以佣兵的身份周游世界，并在世界警察教官协会等组织担任顾问，他还建立了预防暴力与恐怖活动的保安公司“毛利国际”，著有几十部书籍，在枪械、格斗术、兵法、刑侦学等多个领域都有两把刷子。小岛将写好的剧本交给毛利审查，避免出现技术性错误，毛利还对游戏中角色使用武器的姿势和各种战术动作提出了意见。出于销量考虑，MGS永远不可能成为专业的军事模拟游戏，但制作组必须在细节方面下工夫，只有这样才能给玩家充足的代入感。历代MGS都有一些超能力Boss，但剧情本身的核心思想依然扎根于现实，不能因为几个怪力乱神的Boss就认定游戏是纯幻想题材。

从这一作开始，新川洋司成为了小岛组的首席原画师。此时的新川刚从大学毕业，但画风已经完全成熟，他笔下的Snake落寞而沧桑，真正奠定了主角在系列中的形象。因为新川的画风太过飘逸，难以被建模师转化为3D多边形，新川又亲手制作了大量模型以供参考。当时的机能无法完全还原新川画风的神髓，人物的面部只是一张连五官都看不清的模糊贴图，更没有嘴形的概念，角色说话时只能通过不断点头来表现动态效果。虽然全即时渲染的画质粗糙，但过场动画与实际游戏之间的图像不存在落差，配上灵活的镜头，代入感极强，全程语音也在演出方面弥补了画质的不足。小岛对MGS的定义是“洋画”（引进到日本的西方电影），而非传统的日本动画。在挑选配音时，他倾向于那些拥有丰富吹替（电影译制配音）经验的人，而非普通的动画声优。Snake的配音大冢明夫常年为阿诺德·施瓦辛格和尼古拉斯·凯奇等动作明星担任吹替，雄浑豪迈的声线完全符合各类硬汉角色的要求。美版Snake配音大卫·海特的主业是电影编剧，在配音领域的名气并不像大冢明夫那般响亮，但他的表现同样出色。至于大反派Liquid，不论是日版的银河万丈还是美版的卡姆·克拉克，都是配音界响当当的人物。初代MGS的本土化工作极为出色，翻译和配音都是系列最高，美版的文字优美，句式毫无生涩感，在西方玩家群中引起了强烈共鸣，与多年来日本游戏糟糕的翻译水准形成了鲜明对比。对于MGS这种国际化的题材，从一开始小岛就瞄准海外市场，而非日本国内。出色的翻译让游戏在欧美取得了600万销量，是日版的6倍。

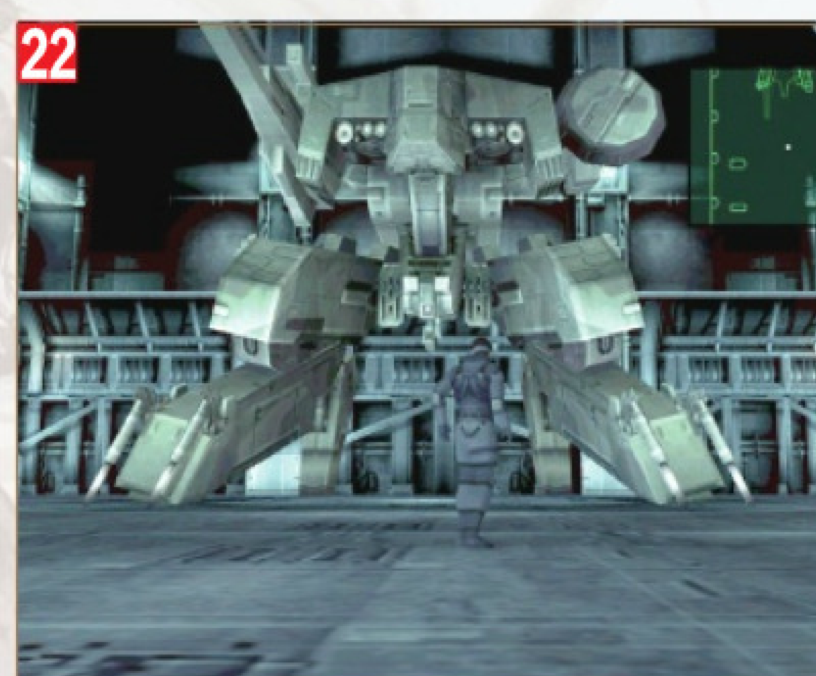
作为一款发售于1998年的游戏，MGS基于上世纪90年代的世界局势延伸而来。冷战并没有随着苏联的解体而彻底结束，虽然美俄两国通过多部削减战略武器条约限制了常备的核弹头数量，但这并非真正的核裁军，二者不过是将大量弹头退

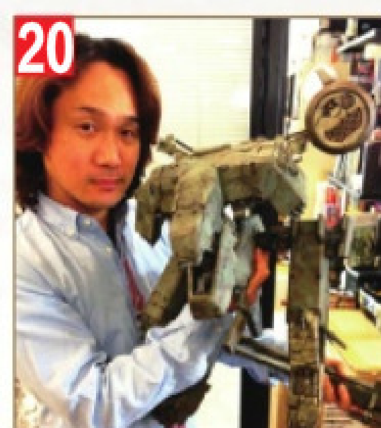
出现役进入维护状态，随时都可以重新启用。在上世纪90年代中后期，时任美国总统的克林顿打着自卫的幌子大力发展导弹防御系统，导致了新一轮的军备竞赛，美俄在发展拦截设备的同时也在不断加强核武器的突防能力。美军推崇少而精的发展方针，倾向于隐形等高技术武器，Metal Gear REX这种一台机器就足以改变世界格局的怪物正符合他们的要求。国防部将REX伪装成移动式战区导弹防御系统，但它的真正用途依然是核打击，而非防空。REX通过轨道炮发射核弹头，巧妙避开了所有弹道导弹条约的限制，没有火箭发动机喷口的红外信号，弹头可以实现隐形化，防御方无法探测核弹轨迹，更谈不上追踪攻击方的来源。国防部将REX视为保障美国核威慑能力的王牌，在阿拉斯加州影子摩西岛举行验收测试。负责演习的猎狐犬部队却发动叛变，将REX据为己有，与白宫谈判，美国再次搬起石头砸了自己的脚。桑吉巴尔岛覆灭后，Snake选择退役，常年隐居在阿拉斯加，为解决这次事件，坎贝尔上校迫使他再度出山，独闯龙潭。Solid Snake惊讶地发现，猎狐犬的现任首领Liquid Snake不但代号与他相似，连长相都如出一辙，表面上看，二者是一对孪生兄弟，但事实远没有这么简单。

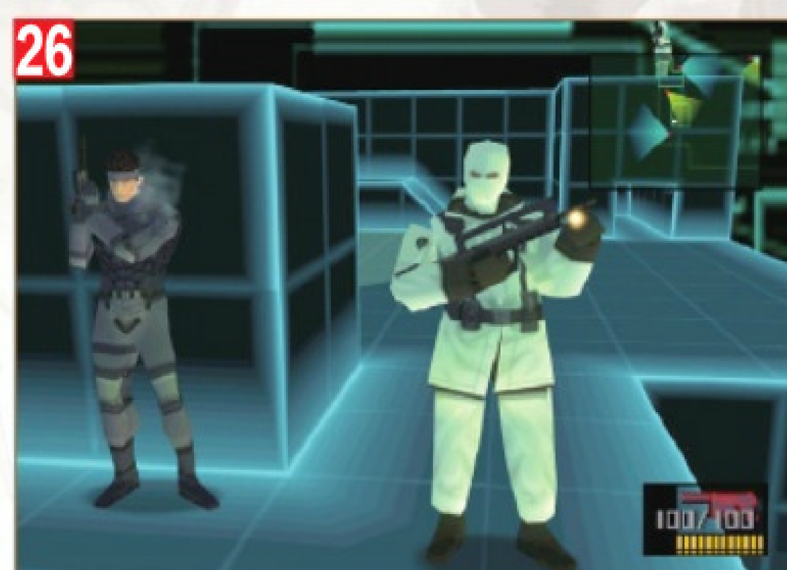
MGS系列的主题是“传承给下一代的事物”，初代的主题则是“基因如何定义一个人”。人类基因组计划早在1998年就已经完成物理图谱的绘制，DNA的奥秘被彻底解开只是时间问题，克隆羊多利的诞生则证明了体细胞克隆技术的可行性。Big Boss被誉为传说中的佣兵，但他早就因核辐射失去了生殖能力，美国以再造最强战士的名义，通过体细克隆培育出Big Boss的复制品，这便是魔童计划。Big Boss告诉Liquid，在这个过程中，Snake继承了精华基因，剩下的糟粕则给了他。Liquid由此形成了兼具极端自卑和自负的性格，他仇视Big Boss，更仇视Snake，他认为Snake在出生前就夺走了属于自己的一切。时隔三十年，两兄弟终于在影子摩西岛见面，经过一轮又一轮的对决，Snake笑到了最后，但根据左轮山猫最后揭露的真相，Snake才是魔童计划的残次品。对于Liquid而言，世上最讽刺的玩笑莫过于此。

魔童计划只是个开始，美军随后又通过基因工程研究Big Boss的序列，鉴别出60个所谓的“战士基因”，军方认为正是这些基因在先天层面决定了Big Boss的实力。他们通过基因治疗将这些片段移植给其他士兵，实验对象主要是美国陆军21特遣队，这只队伍曾在上世纪90年代参与美军的“大地勇

20.新川洋司的基本功极为扎实，不但人物结构合理，连他设计的机体也充满了厚实的力量感
21.大卫·海特为Snake配了整整12年的音，历经七部作品，直到他在2013年被基弗·萨瑟兰代替
22.与Metal Gear REX的对决是游戏的最高潮，Snake在这头钢铁巨兽面前如同蚂蚁般渺小
23.Solid Snake与Liquid Snake拥有相似的基因，但二者的理念与个性水火不容，两人必有一战
24.二十一特遣队，因接受Big Boss的基因片段而被称为“基因战士”，他们是Snake在DNA层面的兄弟
25.现实中美军的“大地勇士”单兵数字化系统，通过军用电脑设备增强士兵在战场上的感知能力
26.VR任务的场景类似乐高积木，画面并不复杂，但关卡构造五花八门，游戏乐趣十足
27.原版的手枪无法使用主视角射击，这是复刻版《孪蛇》的新增要素，新增特性破坏了游戏的关卡




士”数字化单兵装备实验。在游戏的设定中，21特遣队已经变为VR（虚拟现实）部队，他们没有任何实战经验，通过军事模拟游戏接受训练。美军认为，即使缺乏经验，这些菜鸟也能凭借Big Boss的基因成为一流战士。但事实并非如此，经验丰富的Snake完全把这些新兵蛋子玩弄于鼓掌之间，基因无法代替后天的努力。

MGS的第一个版本为1998年9月发售的日版，一个月后问世的美版加入了难度选择，满足不同玩家的需求。1999年的“完全版”则在美版的基础上加入了更多新要素，重头戏自然是VR任务，任务的数量从20个一口气扩充到300个。除了潜入、暗杀、打移动靶等传统任务外，“完全版”还加入了破案等无关战斗的非常规关卡，创意十足。每一个VR任务的流程都不算长，但极具嚼头，玩家需要以“更快、更高、更强”的奥林匹克精神不断挑战成绩，操作技术固然重要，但更重要的是灵活的头脑，选择正确的思路足以事半功倍。2000年，微软将游戏移植到了PC平台，大幅提升了分辨率和贴图清晰度，但删除了一些主机特有的彩蛋。2003年的《孪蛇》是NGC平台的复刻版，属于外包作品，采用MGS2的引擎和系统，画面更为细腻，过场动画和配音重新制作，但新增内容导致了很多弊端，评价毁誉参半，再加上缺乏新意，地位远不如原版，只能算一部站在巨人肩膀上的平庸之作。

剑走偏锋

在MGS尚未发售之时，小岛就已经开始构思MGS2。前作的结局暗示，除了Solid Snake和Liquid Snake之外，Big Boss还有第三个克隆，被视为完全复制品的Solidus Snake。在游戏的设定中，Solidus以乔治·西尔斯的名字当选美国第43任总统，并策划了影子摩西事件，他也是MGS2的主要敌人。PS2在机能方面的提升让游戏的流畅度从每秒30帧提升到60帧，新登场的Metal Gear RAY作为水陆两栖用机体，造型更为圆滑，动作也更丰富。小岛并不想把机能全部用在多边形和贴图等量变参数上，他希望实现一些更为传神的效果。对水的模拟是一大挑战，小岛要求游戏实现雨点打在角色身上跳起的效果，程序员最初打算用严谨的物理引擎实现这一效果，但很快发现PS2的性能不足以承担开销，被迫采用取巧的方式，直接把雨点效果附在人物建模上。MGS2在当时拥有令人惊叹的交互性，但大部分内容都是手动添加的固化脚本，而非物理引擎，工作量极大，这也是日本开发者与美国的最大区别。当然，很多有趣的细节自动化引擎无法实现，只能手动添加，挖掘这些数不清的细节，也是游戏的一大乐趣。

本作正式引入了主视角射击模式，所有枪械都可以在第一人称视角下任意瞄准，指哪打哪，利用这一模式玩家还可以举枪胁迫对手，让他交出身上的狗牌或道具。麻醉枪的引入让玩家在不杀人的前提下也可以放倒敌兵，但这些新元素也削弱了潜入的紧张感，毕竟玩家的视野是无限的，而敌兵依然是近视眼。本作的系统逐渐向射击游戏靠拢，自动锁定和掩体射击的加入强化了战斗乐趣，在《生化危机4》和《战争机器》等后世的作品中，都可以看到MGS2的影子。当然，射击系统的强化并不意味着主角可以在游戏中肆无忌惮，游戏的同屏敌













28.开发初期，制作组曾打算使用卡通渲染风格，但最终还是选择了写实化的常规画面风格
29.不论是基因、造型、性格还是思维，Solidus都是所有克隆体中最接近Big Boss的一位
30.胁迫小兵交出狗牌，搜集足够多的数量，就能解开隐藏道具，如隐形迷彩和无限弹药头带
31.游戏的图像细节相当出彩，用过的空弹壳和空弹夹会掉在地上，主角遭到攻击后的血渍会留在墙上
32.威廉姆斯并不算游戏圈内的人，他的主业是电影，除了MGS之外，他只为《使命召唤4》配过乐
33.凯尔·库伯真正把片头发展为一种艺术，MGS2眼花缭乱的片头中融入了大量剧情意象，值得品味

人数量翻倍，拉响警报后，配有防暴盾和霰弹枪的搜查队会源源不断地赶往现场，负隅顽抗只有死路一条。不论是用麻醉枪还是致命武器，敌人在倒下后都不会消失，如果玩家没有把他们藏好，导致任何可疑情况，敌人就会进入长达一分钟的“警戒”模式。这是在“潜入/危险/回避”三级警报的基础上新增的模式，雷达依然可以正常工作，敌人不知道入侵者的确切位置，但他们会采用更积极的巡逻态度。敌军使用无线电进行通讯，玩家可以投掷干扰弹阻塞信号，或者干脆用武器打烂对讲机，这样即使在被发现的情况下，敌人也无法拉响警报。

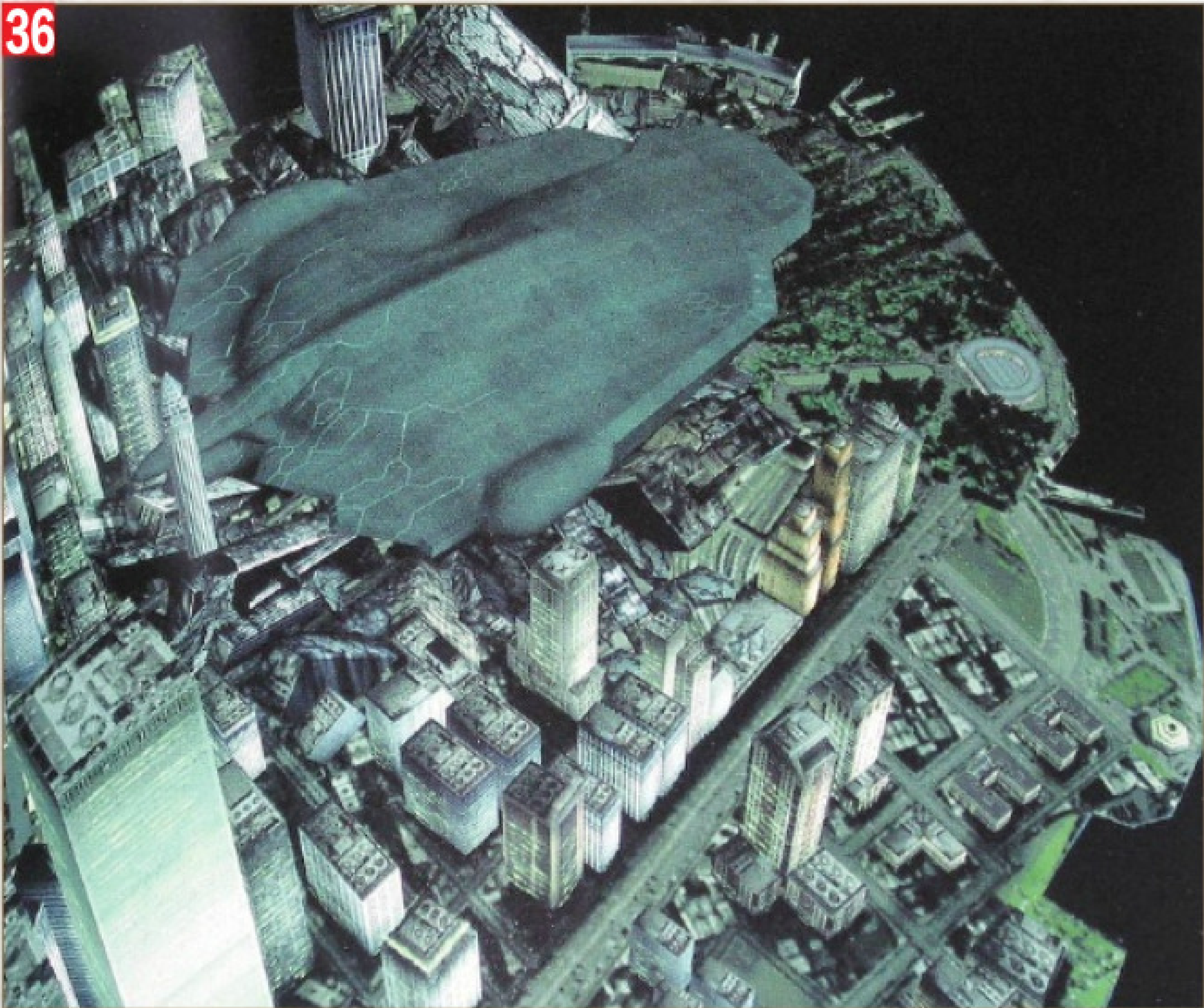
画面的进步为演出提供了更为充裕的空间，MGS2的运镜更为大气，角色引入动作捕捉，与电影更为接近，哈里·格里森·威廉姆斯的配乐则让游戏的过场真正具备了媲美大片的气势。威廉姆斯曾为《勇闯夺命岛》《全民公敌》等电影作曲，小岛在看过《替身杀手》后决定让他担任MGS2的配乐。小岛将游戏的台本发给威廉姆斯，让他在脑中想象剧情片段，当年的网络带宽很窄，威廉姆斯只能将音乐压制成一分钟的MP3，通过电子邮件的附件从美国发往日本，再由KONAMI的乐师日比野则彦将旋律片段扩写为完整的配乐。小岛还请来好莱坞的片头第一人——曾负责《勇敢的心》和《七宗罪》的凯尔·库伯为游戏制作开场动画，让玩家迅速融入到MGS2激动人心的世界中。威廉姆斯和库伯都是电影圈子的人，而非玩家，他们只玩过古老的《乓》和《大金刚》，但小岛的诚意打动了二人。威廉姆斯此后成为了MGS系列的常客，他还负责了《使命召唤4》的配乐，同样好评如潮。

E3展可谓小岛的福地，MGS在1997年的宣传片曾惊技四座，三年后的他再次凭借MGS2震撼全场。在一段长达9分钟的预告中，小岛充分展示了游戏丰富的特效、惊人的细节和精彩的剧情，威廉姆斯恢弘的配乐与画面配合得天衣无缝。预

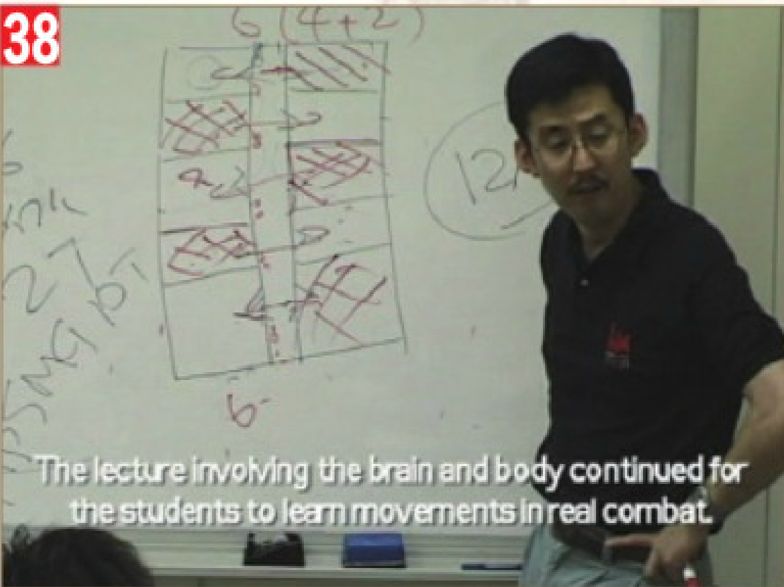








34.如果你真的把雷电当成没有实战经验的娘炮，那你就上当了，玩家自以为了解雷电，再次遭到戏耍
35.在最高难度下，雷电需要干掉20台Metal Gear RAY，对玩家的耐心是个极大的考验
36.Arsenal Gear摧毁曼哈顿的示意图，左下角的建筑物即为世贸双塔，可见这艘水下要塞的体积之恐怖
37.游戏在华尔街的联邦大厅画上了句号，两百年前，乔治·华盛顿在这里宣誓就职为美国第一任总统
38.毛利元贞向小岛组讲解四人小队协同的重要性，MGS2过场动画中丰富的战术动作便出自他手
39.小岛组来到纽约拍摄取材，忠实记录曼哈顿的全貌，他们甚至租用了一架直升机用于航拍镜头
40.为了给“胖子”这名Boss级的炸弹狂魔完善造型设定，新川洋司在纽约亲自试穿拆弹服







告片在KONAMI的展台每个小时播出一次，但观众为了占个好位置，提前15分钟就包围了展台，连周围一圈的展台都挤满了人，只为一睹MGS2的风采，其他公司的Cosplayer也翘班溜到KONAMI的地盘，观看他们有生以来见过的最为震撼的视频，整个展区的目光都聚集在同一块屏幕上。这段9分钟的魔术让所有观众佩服到五体投地，人们只担心一点：游戏的成品能否达到这个素质？

MGS2的初版《自由之子》于2001年末如期发售，游戏的开场在意料之中，画面也没有令人失望，但Snake的序章结束后，玩家操纵的角色就变为了雷电，一个在发售前除了制作组之外谁都没听说过的新角色。前作推出后，KONAMI发出了大量调查问卷，很多女性在回执中表示“对Snake这种老男人不感兴趣，所以没有购买游戏”，小岛引入雷电并不是为了满足女性玩家的要求，他为这名角色赋予了很多更为深刻的含义。在初代《终结者》中，施瓦辛格扮演的T-800是一头恶魔，当T-800在《终结者2》里再次登场时，观众会认为施瓦辛格依然是反派。正因如此，T-800用身躯保护康纳的镜头才具备颠覆性的冲击力，小岛借鉴了这一灵感。实际上，纵观剧情，Snake依然是MGS2的真正主角，Snake与雷电的关系类似福尔摩斯与华生，玩家透过雷电的所见所闻时刻关注着Snake的动向。

本作的话题是系列最为另类的一代，反战反核不再是剧情的重心。MGS告诉玩家，基因不能完全决定一个人，MGS2则探讨，除了基因之外，有什么事物可以流传给后代。前作的Liquid拥有比Snake更优越的基因，但受错误的信息误导，走向悲剧。两部游戏的主旨均出自英国科学家理查德·道金斯的著作《自私的基因》，在DNA之外，人类流传下来的事物是弥母（Meme），即信息的基因，它与生物基因类似，同样存在繁衍、变异、竞争的行为。不论是文字、音频、视频，还是石板、纸张、胶片、硬盘或人类的大脑，都属于弥母的形式和载体。与生物的基因类似，附着于信息之上的弥母也要遵循物竞天择的铁则，但数字化浪潮打破了这一铁则。二进制信息的保存成本极为低廉，寿命则近乎于无穷，在这个碎片化、娱乐化的年代，所有信息不论重要与否都被网络永久保存。基因遵循优胜劣汰法则，无条件保存一切劣等基因只会导致整个物种走向灭亡，弥母也是如此。网络把所有弥母永久保存下来，不断降低弥母的平均质量，也会产生灾难性的后果。在MGS2中，暗中操纵美国的秘密机构“爱国者”就打着净化弥母的旗号，但他们的行动并非替人类着想，而是为了保护美国军工复合体的利益。本作的最强武器Arsenal Gear是一艘具有强大电子战能力的超巨型潜艇，搭载着复杂的AI网络GW（美国国父乔治·华盛顿的缩写），由25台无人驾驶的量产型Metal Gear RAY护航，是“爱国者”的王牌之一。

Solidus在“爱国者”的扶持下成为美国第43任总统，但他清楚自己的傀儡身份。为了与“爱国者”对抗，他挟持了Arsenal Gear，意图在华尔街的高空引爆核弹。Solidus发射核弹并不是为了造成人员杀伤，而是通过电磁脉冲摧毁纽约的所有电子设备，让纽约摆脱“爱国者”的控制，而美国因此承担的经济损失，他是不会在乎的。根据Solidus本人的说法，所有Big Boss的克隆体在出生前就被剥夺了生殖能力，正是因为无法传播自己的基因，三位兄弟才执着于在历史上留下自己的弥母。Solidus想要铲除“爱国者”，Liquid妄图让整个世界陷入战火，Solid Snake则毕生致力于消灭Metal Gear与核武器。

打破第四面墙也是MGS2的一个核心主题。雷电浮上水面后，很多玩家都将这名角色看作自己在游戏中的投射。初登场时，玩家输入了自己的姓名、血型和出生日期，这些信息被刻在雷电的狗牌上。雷电在21特遣队接受训练，没有任何实战经验，但他通过了上百个VR训练，并在电脑中以虚拟的方式完成了影子摩西事件的全部流程，从此对Snake崇拜至极，这些经历，似乎和屏幕前的玩家如出一辙。但在MGS2的终盘，雷电却表示自己在说谎，他是非洲的战争孤儿，在Solidus的培









41.Snake把忍者刀交给了雷电，因为雷电自幼就对冷兵器十分擅长，而Snake对于长剑大刀没什么兴趣
42.游戏终盘越过第四面墙的剧情比比皆是，Snake表示自己有无限弹药头带，这是游戏中的隐藏道具
43.著名的错误GAME OVER画面，这种表现手法被《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》等后辈学了过去
44.狗牌记录着玩家的身份，扔掉狗牌，也就意味着雷电正式与玩家分离，摆脱了玩家的操纵







45.VR任务可以选择雷电和Snake两名角色，共7种服装，服装不同，关卡难度就不同，配乐也有变化
46.虚拟士兵和虚拟靶子采用了曾被本篇废弃的卡通渲染风格，与写实化的主角形成鲜明对比
47.VR任务的很多关卡成功挖掘出系统的深度，如这个著名的车轮战，充分体现了掩体的重要性

育下养成了杀人如麻的性格，6岁时第一次开枪，10岁时就因表现优异当上了童兵的小队长，获得“开膛手杰克”的恶名。雷电知道的事情，玩家却不知道，二者的信息同调性出现了一个裂痕，此后这个裂痕还会越来越大。MGS2一个为人诟病的问题是流程缺乏新意，大部分关卡设计都是在前作的基础上发展而来，“爱国者”则在最后道出了真相：雷电所经历的这些战斗正是影子摩西事件在现实中的一场模拟，“爱国者”想要验证信息能否改变现实，影子摩西事件则是一种难以预测的局面，可以测试系统的极限，如果“爱国者”能够掌握这种特殊情况，就能掌握所有情况。Solidus手下的童兵离开战乱的非洲返回文明社会，每个人都正视并忏悔了自己犯下的罪恶，只有雷电选择了自我遗忘和逃避，这就是“爱国者”选择他作为实验对象的原因，懦夫更容易被人摆布。在游戏的最后，即使雷电知道自己被“爱国者”操纵的真相，他依然要打倒Solidus，别无选择，“爱国者”的这次试验获得了成功。

雷电在结局中没有摆脱“爱国者”的控制，但他摆脱了玩家的操纵。雷电和玩家的立场并不能完全画上等号，在游戏的终盘，小岛不再满足于打破第四面墙，他把墙拆了个一干二净。AI网络GW遭受病毒入侵产生混乱，屏幕上无端出现了错误的GAME OVER画面，但雷电并没有死，玩家依然可以通过错误的画面继续操作雷电，显然，病毒影响的是玩家的机器，而非雷电。玩家以为自己能操作Snake而非雷电，被小岛蒙骗后，玩家退而求其次，希望能够操作雷电完成前作中Snake的壮举，但这些都是玩家的意愿，而非雷电的意愿。雷电曾经多次暗示对玩家的不满，他抱怨：“我今天的表现都不是我自己的看法和行为，可以的话，我想立刻离开战场”。在结局中，Snake询问雷电挂在胸前的狗牌刻着谁的名字，雷电却表示自己从未听说过这个人。在Snake的劝告下，雷电终于明白，名字，乃至传给后代的弥母，应该由自己决定，他摘下刻着玩家名字的狗牌，扔向远方。这一刻，雷电终于从玩家操纵的角色变成了一个真正的人。

只有游戏这种互动媒介，才能将这一主旨体现得如此生动传神。任何人都可以从游戏性的角度轻易挑出MGS2的缺点，如过场动画冗长等败笔，这是小岛本人都承认的问题，但小岛更希望玩家能够理解MGS2独特的主旨和表现手法对游戏艺术化做出的贡献。既然玩家承认游戏是一种艺术，那就更应该尝试着接受这一媒介的各种艺术化尝试，如果开发者将游戏艺术化的概念局限于视觉、听觉、文字等电影、音乐、小说就能够实现的范畴，不去寻找互动性带来的独特艺术形式，那么游戏就永远无法发展成足以和电影或小说分庭抗礼的艺术形式，只能沦为传统艺术的附庸。MGS2被业界公认为首款后现代游戏，为《杀手7》《传送门》等名作铺平了道路，从这个角度讲，它对游戏界的贡献大于系列其他可玩性更高的作品。《新闻周刊》这样的主流媒体将小岛秀夫评为“改变新世纪的十大人物”之一，也证明了这一点。当然，大部分玩家恼怒的真正原因在于看不懂剧情的真意，作为一款2001年的游戏，本作的确晦涩，但在网络高度发达的今天，游戏的全部内容都很容易理解。以《现代启示录》为例，这部越战题材的电影上映之初遭遇恶评，却在美军深陷中东泥沼的今天被奉为经典。两部作品的思想都过于超前，在诞生之初难以取得共鸣，但这并不妨碍我们在今天重新审视评价它们。

实际上，小岛在游戏发售之初便接受了玩家的批评，他承认，MGS2因为过于赶工破坏了节奏，初版企划案只有一半的内容在成品中实现，很多特性都留给了续作，911事件对于制作组也是个沉痛的打击。美国遭遇袭击时，游戏距离第一次交付测试盘只有48小时，为了避免麻烦，小岛对很多细节做出了修改。雷电的名字在日版中写作片假名，但因为“Raiden”的日语发音与“拉登”相似，只得换成汉字。山

猫高呼“让Arsenal Gear撞向曼哈顿”的台词被删掉，所有出现在纽约的国旗也被删除，雷电在结局中砍下一面国旗用于遮挡Solidus的尸体，修改后，玩家只能看到他用刀挥砍空气。最重要的是，Arsenal Gear摧毁整个曼哈顿的过场动画被去掉了，制作组原本将这一幕设定为游戏的最高潮，把纽约的标志性建筑物尽数收入囊中，为此付出了巨大的心血，却只能忍痛放弃。小岛在一年后推出了MGS2的档案盘，以图片、视频、文字等多种方式收录了MGS2三年来开发的全过程，这张光盘提供了开发组的调试工具，玩家可以用任意视角观看游戏的过场动画，除此之外，还囊括了企划案、日程表、程序结构说明、建模、原画等花絮，虽然没有提供因911删除的视频，但详细的文字也足够让玩家弄清其中的内容。任何想要了解游戏开发的人都可以在这张光盘中找到自己感兴趣的部分。

KONAMI曾与微软签订合同，为Xbox提供一部MGS，为了兑现承诺，MGS2的资料篇《实体》在2002年成为了Xbox的限时独占作品，直到2003年才登陆PS2和PC。《实体》的主要卖点依然是数百个VR任务，与主线剧情和Boss挑战模式类似，每个VR任务在打穿后都会提供一串密码，供玩家将成绩上传到官网，与全世界的对手比拼。MGS2的系统比前作更复杂，VR的潜入和战斗更有深度，但创意不如前作，“一分钟战”“对12人战”等有趣的模式都被删除，非常规的VR任务只剩下拍照。另一部重头戏“Snake传说”则提供了5个本篇废弃剧本组成的外传短篇，难度颇高。一块废弃的碎片在掐头去尾后也能做成一段有趣的流程，小岛充分证明了MGS2的张力。5个短篇的剧情各具特色，可惜限于成本，剧情变成了文字形式，而非过场动画。

MGS2在Metacritic上的媒体评分汇总高达96，为系列最佳，小岛组进入了极盛期。本作代表日本游戏产业的最高水准，标志着游戏界进化到了一个新的境界，也成为了新老世纪交界期的一个文化缩影，为游戏界在主流媒体赢得了空前的关注与尊敬。MGS2并非完美无缺，但比起那些看似完美实则中庸的游戏，这样一款个性浓烈的作品才是可遇不可求的无价之宝。在可预见的将来，MGS2的历史地位依然是争论不休的话题，但不论如何，对于全世界的数百万用户，这款游戏早已成为他们心中最美好的回忆。

全面进化

MGS2开发完毕后，小岛原本打算把MGS3出在下一代主机上，但PS3遥遥无期，制作组只得在PS2上开发续作。从1990年的MG2到2001年的MGS2，系列的流程与系统核心并没有大幅变更，始终以室内场景为主，MGS3则首次转向室外，并引入大量新设计。前作的引擎为室内场景量身打造，并不适合处理地形高低不平的野外环境，MGS3只得改用新引擎，





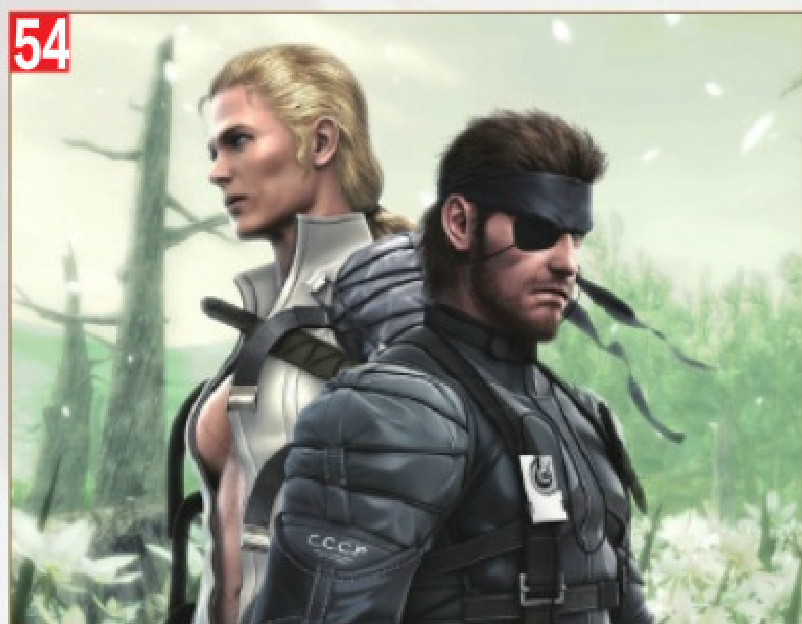




48.随着场景转移到野外，本作新增了一堆道具，不一定实用，但绝对有趣，比如鳄鱼头的伪装
49.除了面彩和迷彩，姿势也会影响伪装度，趴下和站起来两种姿势，敌人识破的距离自然不同
50.MGS3原版《食蛇者》的视角，依然是系列的传统思路，但放在本作较开阔的场景里就成了麻烦
51.MGS3资料片《生存》新增的3D视角，允许玩家通过右摇杆随意旋转，视野比原版灵活很多
52.在摩托车狂奔部分，主角的所有武器弹药无限，但玩家必须手疾眼快才能迅速解决潮水般的敌人
53.The End的武器是麻醉狙，主角不会死亡，只会被他扔进牢房，必须跑一大段回头路才能重新挑战








54.The Boss可以算作整个系列历史上实力最强、影响最深远的人物，但她只能作为叛徒载入官方史册
55.Shagohod并不能算作步行机械，它只有两个原始的机械臂，走的是气垫船路线，因思路简单被选用
56.游戏的各类装备针对1964年的时间进行了考据，如米-24直升机只有A型，而非今天我们熟悉的D型
57.PS2版MGS3的捉猴、联机对战、Boss生存战和搞笑剧场都是后来的移植版没有收录的模式
58.MGO绝非一个挂着MGS3羊头的普通射击游戏，本篇中的各类技巧和装备在对战里都能使用





因为PS2机能有限，画面流畅度从60帧降低到30帧，但换来了更大的场景和更丰富的特效，也算值得。本作以“生存”为主题，在生命值以外引入了类似饱腹度的体力槽，生命值随时间自动回复，体力槽越高，生命值回复速度越快，进食只能回复体力槽，这一点与其他游戏不同，也比较符合现实情况。食物的来源多种多样，除了军粮这种储备品，玩家还可以自己打野味，从地上爬的到水里游的，应有尽有。狩猎途中偶尔也会发生意外，有毒生物会影响作战状态，像鳄鱼这种足以吞掉主角的猛兽更是不可忽视的存在。如何处置猎物，干掉还是活捉，由玩家自己选择，食物越新鲜，回复效果越好。游戏利用了主板上的BIOS时钟，食物放了几天会变质，必须扔掉，关机则等于让主角睡觉休息，8小时后再次打开游戏会自动补满生命值和体力槽，颇为有趣。

虽然食物系统获得了好评，但MGS3的其他新增要素颇受争议。通过更换迷彩改变伪装度的想法不错，然而频繁进入菜单的更换方式过于繁琐。医疗系统则是纯粹的累赘，没人喜欢背无聊的药物表，再加上游戏不缺医疗用品，闭着眼睛把所有药物按一遍就可以解决问题。本作沿用系列的传统俯视视角，但关卡面积大了太多，被发现时，玩家只能看到屏幕外飞过来的子弹，不用主视点就很难找出敌人的位置。制作组大概也考虑到了这个问题，将主角的血量提升到相当厚的水平，奔跑时被子弹击中也不会产生硬直，再加上新增的CQC体术极为强硬，如果不追求高难度高评价，玩家根本不用担心自己被发现。就算触发了警报，只要一路冲到敌人面前用CQC逐一放倒他们就可以解决问题，严重破坏了潜入的紧张感和游戏的平衡性，视角的问题直到资料片才得以解决。

本作的流程是系列最为充实的一代，大部分玩家首次通关时间都在20小时以上，终盘大段的高潮部分更是令人难忘。在游戏的末期，整座基地的全部兵力倾巢而出，主角乘坐摩托车夺命狂奔，这一段的路线是固定的，没有自由度可言，但小岛巧妙地将第三人称视角与主视角相结合，镜头的冲击力极强，足以媲美任何一部动作大片，穷追不舍的机械化大军更是让玩家充分体会到了冷战时期钢铁洪流的逼人气势，直到今天，《使命召唤》的载具脚本也没能做出这种感觉。本作Boss战的主力是眼镜蛇部队，这也是初版标题《食蛇者》的来历，其中最著名的一位Boss莫过于狙击专家The End，玩家需要在3个广阔的森林中与他进行对决，这场战斗可以耗上几个小时之久，体现了野外狙击战的真谛。对于那些急于通关的玩家，小岛也提供了两条捷径：把主机的时钟向后调一个月，The End就会衰老而死，但如果只调了一周，晕倒的人就会变成主角。在The End初次露面的场景中，如果玩家立刻掏出狙击枪，就可以抢先击毙他，后面的狙击战部分则会变为与山猫小队的交锋，难度大减。眼镜蛇部队的几名Boss大都代表着人类经历的情感，包括痛苦、恐惧、愤怒和悲哀，游戏对这几名Boss的塑造走向了形式主义，虽然与眼镜蛇部队的战斗很有趣，但他们的剧情却少到可以忽略不计，小岛把所有的笔墨都放在了The Boss这一名角色的身上。

MGS3一反常态，将时间设定在过去的1964年，主角Naked Snake的相貌与Solid Snake如出一辙，但他的真正身份是年轻时的Big Boss。系列之前的作品将Big Boss誉为“20世纪的最强战士”，MGS3则向玩家介绍了Big Boss的导师，真正的最强者The Boss。二战时期，The Boss创立的眼镜蛇部队联合各国的精英，带领盟军迈向胜利，她本人则被誉为特种部队之母。但二战结束后，美俄从盟友变为敌人，这一局面让The Boss心痛。她自愿成为宇航员，在太空中看到了地球，那是一颗没有国界线的蓝色行星，这次经历让她坚定了追随世界大同的理念。士兵的技能并不是用来伤害朋友的，那什么是敌人？绝对意义的永恒敌人从未存在，因为敌人也和我们一样是普通的人。时代才是影响人的因素，人的价值观会随着时代而改变，现在面临的敌人也只是相对意义的敌人，它会随着时代











59.Solid Snake在MGS4中急速老化，只剩半年寿命，完全靠强化服和药物在战场上硬撑
60.Metal Gear月光的上下半身分别借鉴了REX和RAY的设计，灵活的双腿让它在巷战中游刃有余
61.顾名思义，章鱼迷彩可以像真正的章鱼那样变化成周围环境的样子，让玩家省去了换衣服的麻烦
62.重返影子摩西一关中，Snake会坐上当年亲自击败过的REX，与左轮山猫的RAY决一死战
63.The Boss在白色花海中的无名之墓，一切从这里开始，一切在这里结束，Snake家族彻底画上了句号

而不断变化。The Boss不再相信关于“敌人”的定义，她选择了忠诚。The Boss的忠诚不是对美国的忠诚，而是对整个世界的忠诚，她用残酷的绝对理性思维，推导出有利于全体人类的选择。中情局派遣The Boss渗透到苏联，却遭遇意外情况，为证明美国的清白，中情局不允许The Boss继续存活，也不允许她自行了断，她必须被自己最爱的弟子Naked Snake亲手解决。The Boss对于中情局扣来的黑锅心知肚明，但只有这样才能避免世界大战，因此，她选择从容赴死。

Naked Snake得到了总统的嘉奖，被誉为超越The Boss的Big Boss。但Big Boss清楚，这个称号建立在中情局对一名伟大战士荣誉和生命的践踏之上，他亲手结束了The Boss的生命，这份罪恶感将伴随终生。此后，Big Boss和他的长官Zero少校试图贯彻The Boss心中世界大同的目标，却因理念的不同而分道扬镳，前者组建世外天国，后者则成立“爱国者”组织，二人都歪曲了The Boss的遗愿。The Boss的原则是“己所不欲，勿施于人”，坚持自己的看法固然重要，但更重要的是尊重他人的理念，只有这样，才能无愧于整个世界。Big Boss和Zero都将这一理念最终曲解为力量与强权，引发了此后50年的战火，二人都没有真正继承她的遗愿，但这些都是后续作品交代的剧情。如果说MGS2的真正主角是Solid Snake，那么MGS3的真正主角就是The Boss，玩家操纵的Big Boss并非剧情的中心。比起前作中世故老成的Solid Snake，本作的Big Boss较为单纯，他只是一名遵循命令的年轻士兵，形象较为木讷，直到The Boss死后才改变了心态。两个人拥有类似的DNA和面孔，但灵魂截然不同，二者的关系类似《星球大战》中的阿纳金和卢克。作为前传，MGS3不仅交代了“爱国者”的前身“哲学家”的起源，还一口气将故事延伸到二战之前，让系列的历史覆盖了整个世界现代史。小岛将食蛇者行动设定在1964年，则是为了再现冷战高峰期的峥嵘岁月。可以说，从时代的角度来看，对于一直秉着反战反核态度的小岛而言，MGS3才是他多年来真正想做的题材。

游戏将剧情设定在1964年并非儿戏，威廉姆斯和日比野则彦的配乐完美契合了上世纪60年代的主题，KONAMI还出资购买大量经典歌曲。主角的武器库也来了个大换血，M4和AKS74U在游戏中被M16和AK47取代，武器的后坐力较为明显，不会出现前作那种自动武器按住扳机子弹依然全部打在同一个点上的荒谬情况，玩家需要利用瞄具和枪托增加精准度。游戏还交代了Metal Gear的起源，这一概念由本作的俄国科学家格兰宁提出，但军部选择了另一名科学家索科洛夫设计的Shagohod，后者的思路更为简单粗暴，符合俄国对武器低

成本高产量的要求。郁郁不得志的格兰宁将Metal Gear的设计交给美国，这一系列的标志性武器才有了走出图纸的机会。MGS3的初版《食蛇者》发售于2004年，一年后的资料片《生存》引入自由移动的3D视角，修正了原版最致命的缺陷，重头戏Metal Gear Online（简称MGO）也获得好评。除了普通的死亡竞赛和夺旗外，MGO还收录了潜入模式，让一名玩家扮演Snake，其他人展开搜捕。《生存》成为了小岛组在PS2上的最后一款游戏，此后他们将重心放在了PS3的MGS4上。

很多人将MGS4视为系列架空程度最高的一作，其实以2014年的情况来看，游戏的剧情带有不少现实基础。小型化的Metal Gear月光真正实现了格兰宁构思中“连接步兵与炮兵纽带”的初衷，今天的美国已经将大量随军步行机器人投入实战，如波士顿动力公司研制的机器狗，足以适应各种复杂地形。抑制士兵焦虑恐惧并协同意识的体内植入设备也经过了多年的研究，只是尚未成熟罢了。现实中美国的众多私人军企虽然在装备和规模上无法和大国的正规军相提并论，但其实力和权限也在不断扩大。MGS4剧情方面真正的问题是为了把故事说圆而牵强附会，最终走向虚无主义。虽然游戏在剧情中提供了不少闪回片段，但这些只是给老玩家回忆用的视频，新用户无法看懂全部剧情细节。Solid Snake在本作中急速老化，只剩半年寿命，游戏为了照顾玩家的情绪，没有讲述最终结局，但官方小说交代了Snake的去世。至此，一代传奇落下帷幕，就算以后再次出现Solid Snake担任主角的游戏，也不会把时间线设定在MGS4之后。

MGS4的系统基于前作改进而来，迷彩可以自动更换，省去了打开菜单的麻烦，游戏还引入了真正的FPS视角，你可以全程用主视点通关，为了提高正面交火的乐趣，本作甚至加入了类似《生化危机4》的武器商人。在最初的宣传中，小岛特意提到战场态势系统，与民兵交恶会导致更多的士兵向你开火，但游戏里有一半的关卡根本用不到这个系统。本作的流程充斥着大量类似《使命召唤》的固定轨道射击桥段，变得更像是主流射击游戏，而非潜入动作游戏。Boss军团“美女与野兽”的剧情做作，存在感甚至不如前作的眼镜蛇部队。MGS4的系统缺陷不多，但游戏没有提供足够丰富的关卡，小岛组的大部分精力都花在了过场动画上，这是一款看远大于玩的游戏，好在新版MGO精彩的联机体验弥补了单人模式耐玩度的不足。本作推出了三款联机DLC，但除此之外，KONAMI找不到其他盈利渠道，MGS4最终于2012年关闭了所有对战服务器。

MGS4的画面并没有引起抱怨，但比起2008年的其他大作，小岛组已经失去之前保持的显著图像优势，迫使他们研发下一代引擎。此外，Snake的美版御用配音大卫·海特在MGS3和MGS4中力不从心，表现力比日版的大冢明夫差了太多。海特的声音适合年轻的Solid Snake，但不适合Big Boss和老年版Solid Snake，小岛最终决定更换美版配音，当然，这是后话。

掌上乾坤

KONAMI的欧洲分部曾表示，根据调查问卷，很多玩家希







64.《幽灵通天塔》以模仿主机版MGS为目标，游戏原创的女主角珍妮弗造型与性格都和梅丽尔类似
65.除了细腻的画面和出色的音效之外，《幽灵通天塔》的按键配置也十分合理，操作相当舒适
66.游戏的剧情被分为多个关卡，可以分别挑战，但更适合掌机节奏的模式依然是短小精悍的VR任务

望在掌机上玩到MGS，作为回应，小岛组在2000年为GBC推出了《幽灵通天塔》。小岛本人在游戏中只是挂名，实际开发工作交给下属。因为GBC的机能比MSX2和FC更弱，很多人在发售前都曾担心本作的素质，而游戏的最终表现却令人惊喜。GBC的分辨率只有160×144，但制作组并未降低对画面的追求，角色的比例虽不大，细节却相当传神，连Snake飘逸的头带都在这小小的屏幕上得到了还原，场景也十分细腻，达到了GBC的极限。本作的画面带有卷轴效果，避免出现早年MG和MG2那种走出当前屏幕立刻黑屏切换的尴尬情况，保障了场景的连贯性。《幽灵通天塔》的目标是在掌机上重现主机版MGS的体验，除了狙击枪和毒刺导弹这两件主视角武器限于2D画面无法表现外，其他装备一应俱全，制作组甚至费力移植了上百个VR任务，一张容量仅为2MB的小小卡带装进了如此丰富的内容，令人惊叹。为了配合掌机的通信功能，本作还首次引入了对战模式，虽然设计不甚完善，但其诚意却值得鼓励。

《幽灵通天塔》被视为系列处女作MG的延续，Solid Snake再次潜入非洲的世外天国要塞，揭开当年Big Boss背叛美国的真相，在要塞的最深处，玩家还可以看到Metal Gear TX-55的残骸。本作的流程为原创，但可以看到不少初代MGS的影子，如Boss的设计，与猎狐犬的几位干部非常相似。中期的两个谜题难度较大，不看攻略玩家很难过关，除此之外，游戏再无硬伤。因为小岛没有负责剧本，《幽灵通天塔》不被算在正统剧情之内，属于自成一派的平行世界，但在这个前提下，本作剧情并没有漏洞，跌宕起伏的故事令人满意，配乐也相当出色。《幽灵通天塔》的媒体平均分高达95，口碑丝毫不输给正统续作，它为系列的2D形态画上了圆满的句号，也给小岛组的掌机征途开了个好头。

PSP公布后，很多玩家希望在这台3D掌机上玩到系列新作，但PSP的前两部作品Metal Gear Acid变为了卡牌加战棋的怪异类型，令人失望。曾执笔《再生侠》的澳洲漫画家阿什利·伍德与KONAMI保持着长期合作关系，他将MGS和MGS2改编为漫画，PSP上MGS的《数字图画小说》基于伍德的漫画书，加入了动态和交互元素，KONAMI后来又将他的MGS2漫画改编为DVD视频在日本发行。因为动态漫画的成本较低，MGS在PSP上的两部动作游戏《掌上行动》与《和平行者》都采用了漫画式过场。作为掌机游戏，这两款作品对系统进行了变更，除了Big Boss，玩家还可以俘虏游戏中的杂兵，让他们钻研科技或参与作战，各类装备也变为研发获得。《掌上行动》俘虏敌人的手段较为繁琐，玩家需要亲自把杂兵拖进卡车。《和平行者》则加入富尔顿地对空回收系统，就地挂个气球即可收工，简化了过程。《掌上行动》加入类似MGO的对战模式，但受制于无线网络，联机关卡只能容纳6名玩家，《和平行者》索性把重心放在了合作模式上。与《幽灵通天塔》类似，小岛在《掌上行动》中也只是挂名，实际开发交给了下属。《掌上行动》将时间设定在MGS3和MG之间，剧情的关键信息很少，灰狐等人的设定还与系列发生了严重冲突，再加上系统方面的诸多问题，游戏的口碑并不高。近年的官方年表已经找不到《掌上行动》的踪影，这一作很可能被KONAMI当作黑历史处理掉了，小岛本人对《掌上行动》也不满意，他亲自制作的《和平行者》否认了大部分《掌上行动》的剧情，变为目前官方承认的正史。

《和平行者》的灵感源于大导演库布里克的名作《奇爱博士》。美俄两国相继研制出核弹后，核战争的恐惧就一直笼罩在人们的心头。1950年的科学家就曾假设，俄国可能会建造一种全自动的末日装置，一旦探测到俄国遭受核打击，系统



67.阿什利·伍德画风粗犷，但在构图方面很有一套，漫画的冲击感很强，这也是KONAMI选中他的原因

68.《掌上行动》的官方宣传图强调“人多力量大”，突出队伍发展系统，这也成了MGS在PSP上的特点













69.PS3和Xbox 360的高清版《和平行者》不论是画面分辨率、帧数流畅度还是操作便利性都高于PSP版
70.富尔顿回收系统好用到离谱，哪怕在室内也可以把人物穿墙送过去，设定成这样只为方便玩家
71.小岛多次在《和平行者》中将Big Boss比作切·格瓦拉，但他壮大队伍的方式却更像是玩《口袋妖怪》
72.本作的Boss以AI驾驶的全自动Metal Gear为主，缺乏人类Boss，很容易产生审美疲劳
73.动态漫画过场引入了QTE，大部分QTE都没什么难度，但后期的一场电刑堪称对按键的摧残

就会使用核弹毁灭整个世界。实际上，现实中的俄国在1985年的确启动了末日装置，俄军指挥官在2011年也证实，系统依然在运行中。末日装置的初衷是保障绝对的核威慑，但机器毕竟是死的，如果闹出乌龙事件，整个地球都要为此付出代价。电影《奇爱博士》讲述的就是这样一个故事：美军战略轰炸机在错误的指令下携核弹进攻俄国，美俄两国联手拦截轰炸机的行动遭遇失败，末日装置最终毁灭了世界。在《和平行者》的剧情里，中情局为避免乌龙，给自动核报复装置Metal Gear“和平行者”设计了更复杂的AI，系统的判断建立在The Boss生前的行为模型之上。中情局认为，只有The Boss这种绝对理性的思维才能得出对全体人类最有益的答案，才能肩负起决定世界命运的重任，但这样一来又陷入了悖论：如果核报复装置的AI与人类的思维一样复杂，绝对的威慑力又无从谈起。最终，“和平行者”和真正的The Boss一样，为避免世界末日选择自我毁灭。核威慑毕竟是一个没有经过实战检验的理论，但正是因为这套理论没有经过实战验证，世界人民才能活到今天。

本作剧情设定在MGS3的十年后，补完了食蛇者行动的诸多幕后真相，Naked Snake真正从心底接受了Big Boss的称号，并决定走上一条与The Boss不同的道路。Big Boss的私人军企无界之师初具规模，甚至拥有了属于自己的Metal Gear与核弹头。副官米勒已经预见到了冷战让位给局部战争的那一天，无界之师有希望从战争经济中获取利益。但Big Boss则清楚，这种思维不容于当前的世界，无界之师的真正敌人不是中情局或克格勃，而是最强大的猛兽——时代。十年前，时代拒绝了The Boss，夺走了她的生命，现在，则轮到Big Boss和他

的无界之师接受考验。这是一场孤独而漫长的战斗，如果无法坚持看到21世纪的曙光，不论多么超前的思维都没有意义。《和平行者》的剧情立意并没有问题，系统方面的体现却难尽人意，Big Boss在游戏中被塑造成切·格瓦拉式的英雄，但他扩充人马的办法依然是类似《口袋妖怪》的抓壮丁，令人哭笑不得。任务制关卡适合掌机的碎片化特性，也冲淡了剧情，颇有“剧情不够，任务来凑”的嫌疑。PSP的性能毕竟不如PS2，游戏的画面距离MGS3差距很大，关卡被迫切割成多个小区域，帧数也不够流畅。最重要的是，不论是《掌上行动》还是《和平行者》，作为PSP游戏，在只有一个摇杆的情况下拿不出完美的操作方案，按键配置非常繁琐。小岛本人对于PSP版的帧数和操作也不甚满意，他在一年后便将游戏移植到PS3和Xbox 360上，并宣称这两个版本才是本作的真正形态。MGS毕竟以海外市场为主，PSP在欧美不振的局面严重影响了游戏销量。

系列下一部掌机作品是3DS版MGS3，游戏的问题与《掌上行动》与《和平行者》类似：特效缩水、帧数不稳、操作繁琐。好在3DS可以外接第二个摇杆，勉强解决了操作问题。掌机上最出色的作品当属PSV版MGS2和MGS3，分辨率比PS2原版有所提升，双摇杆和背触也解决了按键难题。这两款游戏并非新作，但其画面在PSV上仍不过时，内容也相当丰富，拿到今天依然是值得推荐的经典。

雷电崛起

高科技忍者是系列颇受欢迎的一个传统设计，早在初代MGS时期，很多玩家就提出操作忍者灰狐的建议。小岛在《完全版》的VR任务中特意加入了忍者模式以供解馋，虽然只有三关，但快节奏的斩杀已经让人大呼过瘾。MGS2为雷电引入了可以反弹子弹的忍者刀，却失去了高速移动的爽快感，就算雷电在VR任务中穿上了灰狐的服装，也难以还原那种凌厉的杀气。MGS4中的雷电经过义体化改造，实力大增，但玩家只能在多人模式的DLC中操纵这一角色。其实早在MGS3时期，小岛就已经暗示，会在日后推出一部以雷电为主角的游戏。MGS4发售后，组内的新人提议，将义体化雷电高速斩杀敌人的剧情做成一部独立游戏，小岛批准了这一企划，把工作全部交给下属，自己则投身于《和平行者》的开发。游戏的副标题为《崛起》，以细腻的物理破坏为卖点，玩家可以把各类敌人和物体随意切成寿司，每一块断面都是即时演算的。其实小岛组在非潜入砍杀游戏方面具备一定经验，如PS2时代

74.《完全版》VR任务中的忍者模式允许玩家操纵灰狐，他的速度极快，敌人的子弹也跟不上他的速度
75.历代高科技忍者一览，从左至右为MGS4的雷电、MGS2的奥尔加和MGS的灰狐
76.ZOE2以“未确认浮游快感”为宣传语，做出了失重状态下机器人高速而华丽的战斗感觉
77.《崛起》在2010年E3展的游戏视频，通过西瓜展示物理引擎，因此获得了“水果忍者雷电”的雅号

















78."开膛手杰克"模式类似《鬼泣》的魔人变身，雷电会放纵全部杀意，这才是他的真正形态
79.山姆的嘴上喊着"历史决定谁的理念才是正确的"，却用力量的强弱判定理念的对错，颇为矛盾
80.阿姆斯特朗的形象借鉴了《钢之炼金术师》中的"贪婪"，但雷电发现，他并非贪婪，而是疯狂
81.在阿姆斯特朗的眼里，雷电用武力打倒了自己，恰恰证明自己的理论是对的，他就是雷电的倒影

延续《宇宙骑警》剧情的高速机器人动作游戏ZOE。初代ZOE靠附赠MGS2试玩版取得了不错的销量，本身素质平平，但续作ZOE2相当出色，至今仍被很多人视为最好的机器人动作游戏。《崛起》立下的目标比ZOE2更大，游戏不但要提供豪快的斩杀和出色的物理破坏，还要保持MGS一贯的潜入元素，并在二者间取得完美的平衡。

《崛起》在2010年的E3公布了视频，展会结束后，小岛却发现，开发组陷入了困境，设计重心在潜入和砍杀之间反复徘徊，始终没能拍板。任意切割敌人并夺取核心回复能量的斩夺系统很有创意，但开发组没能找到把这些系统合理融入战斗体系的办法，游戏包含一些有趣的元素，却无法形成一个整体。小岛最终决定停止开发，所有人马转移到正统续作MGSⅤ，将《崛起》外包给白金工作室，这是一家前CAPCOM员工组成的公司，具备丰富的动作游戏开发经验。白金接手后，为区别于之前的废弃版，游戏的副标题又加入了《复仇》一词，为了给白金更大的发挥空间，剧情时间线由原定的MGS2和MGS4之间变为MGS4之后。"爱国者"的AI已经消失，但美国依然干着战争经济的勾当，名为"世界警察"的跨国私人军企甚至启动了西尔斯计划，用VR训练模仿Solidus培养童兵。战场已经彻底变为无人机甲和义体人的天下，理论上来说，玩家依然可以全程不杀人过关，义体人只留上半身躯干就能存活，"削人棍"不算杀人，但零杀人的过程繁琐，奖励分数也非常有限。潜入的重要性也降低了，刻意追求全程潜入并没有奖励，不过抢先暗杀难缠的敌人可以让战斗轻松一些，VR则提供了一些强制潜入的任务，为渗透技巧提供了用武之地。游戏的与系列一贯风格不同，剧情对此作出了合理解释。

本作的剧情主旨可以概括为杀人刀与活人剑的异同，这是出自禅宗的理念，后来被柳生宗矩等日本剑圣延伸到兵法中，在不同的领域有不同的诠释空间。Snake曾告诫雷电，杀戮本身就是一种罪恶，任何高尚的理由都无法将其正当化，之前的系列作品也将零杀戮视为最高境界，鼓励玩家回避冲突，就算正面交火也推荐使用麻醉枪。但雷电在《崛起》中面临的是一个完全不同的时代，一个义体人泛滥成灾的战场，正面冲突避无可避，麻醉枪和CQC无法解决全部问题。就算是提倡"无刀取"，以空手夺白刃闻名的柳生宗矩，也将"不被杀"视为最终胜利。大度要以实力为前提，生存才是战士的最高铁则，雷电所面临的敌人远比Snake险恶万倍，这是一个不挥刀就难以存活的战场。雷电将手中的剑称为活人剑，秉着"一杀多生"的理念，即斩杀恶徒、保护弱者，与此相对的杀人刀则是恣意妄为、只为求胜的嗜血兵器。雷电眼中的世界黑白分明，但构成世界主体的颜色并非黑或白，而是灰。被雷电斩杀的大部分杂兵算不上大奸大恶之徒，只是一群为了糊口当佣兵的普通人，正因如此，"世界警察"的几位Boss才会嘲笑雷电，认为他手中的武器不过是一把杀人刀，活人剑只是麻痹自我的借口。雷电也意识到，只有在释放本能的前提下，才能发挥出打倒敌人的实力。他不再纠结于手中的武器到底是杀人刀还是活人剑，尽全力挫败了"世界警察"的阴谋。

"世界警察"的掌门人史蒂夫·阿姆斯特朗则是一名极端的社会达尔文主义者，表面上，他试图延续"爱国者"留下的









82.奥尔加当年为保护雷电被Solidus杀害，雷电拼命救出桑尼也是为了报答奥尔加的舍命之恩
83.斩夺模式下留意那些左手闪光的敌人，把这些特殊敌人的左手集齐，可以获得隐藏道具
84.十年前的《孪蛇》让Snake踩着导弹跳舞，遭遇嘲笑，但在《崛起》中，这一镜头却合情合理
85.小岛组时期的《崛起》允许玩家拆烂建筑直接砸死敌人，白金接手的最终版很少看到这种设计

战争经济，但这不过是他问鼎总统宝座的手段。阿姆斯特朗本人并不赞同传统的战争理念，他认为美国打着各种旗号将年轻人送上战场是一种可耻行为，这些人被美军的理念哄骗，成为了炮灰。他希望每一名美国人都可以为自己的信念而战，彻底把美军的谎言扔到九霄云外，美国将不再为弱者提供基本的生存保障，在力量的保障下，强者可以为所欲为。阿姆斯特朗反对国家间的战争，但他将战争参与者变成了个人，把美国化为一个巨型战场，这种理念彻底否认了现代文明的根基。德国著名哲学家奥斯瓦尔德·斯宾格勒曾在100年前指出，当战争的主体由国家变为个人，民族也会退化到原始社会状态，导致一种文明的消亡。雷电指责阿姆斯特朗从小锦衣玉食，与他这种战争孤儿截然相反，根本不了解弱者，阿姆斯特朗却反驳，雷电能够在地狱般的战场中存活，恰恰证明了雷电是强者，而非弱者。两强对决，雷电凭借武力获胜，一切又回到了比谁拳头更大的粗暴逻辑。阿姆斯特朗虽然被雷电斩杀，但他并无怨言，因为雷电也是一个不顾条条框框贯彻自己理念的战士，在阿姆斯特朗的眼中，他与雷电在骨子里是一类人，他已经将弥母传给了雷电。而在桑尼的眼中，就算别人把雷电称作“开膛手杰克”，只要雷电为孤儿等弱者而战，他就是永远的英雄。

《崛起》的编剧是曾负责MGS4的小岛组成员玉利越，剧情简洁但不简陋，借用东方的外在形式探讨一个东西方都感兴趣的永恒话题。MGS4的雷电实力强悍，但作为配角，笔墨不多，《崛起》让雷电的形象再一次立体化，回到了MGS2的深度，桑尼的成长也让老玩家欣慰。人物阵容迎来大换血，除了雷电和桑尼之外，没有出现任何老角色。MGS4结束了旧时代，《崛起》则开启了新时代，在这个老战士相继隐退的时间线，雷电和桑尼等年轻人理应拥有一个更加美好的未来。白金张扬的演出方式也让游戏具备了系列其他作品不曾有的冲击力，Boss战采用歌曲作为配乐，极为热血，歌词相当考究，唱出了每一位Boss的理念与心声。游戏的引导性不佳，让一些玩家望而却步，但只要初步理解弹返、斩夺、攻防一体等关键技能，就能体会到本作的独有乐趣，熟练掌握后，即使在高难度下也能做到无往不利，这也是白金的游戏特色。从白金正式接手到游戏发售的时间不足两年，游戏的流程偏短，但研究价值很高，并不缺耐玩度。本作继承了系列彩蛋丰富的特点，主机版在标题画面输入《魂斗罗》的30人秘籍可以解开最高难度，PC版则变为其他隐藏要素；日本庭园的配乐取自KONAMI的著名和风系列《大盗五右卫门》；第二章开篇营救孤儿乔治的剧情与电影版《忍者神龟》如出一辙，几名Boss的武器配置也带有《忍者神龟》的影子，而KONAMI正是《忍者神龟》早年的游戏开发商。还有一些彩蛋是白金加入的，如Metal Gear RAY的断尾，显然是在恶搞老东家CAPCOM的《怪物猎人》。

玩家对游戏的批评集中在视角和图像方面。视角是3D游戏的顽疾，CAPCOM的很多游戏将敌人设定为视角外不攻击，但《崛起》没有这个设计，造成不少麻烦。本作在小岛组时期的画面较为出色，交给白金开发后，变为《猎天使魔女》的引擎，画面大幅缩水，毕竟白金不是一个以技术力闻名的

公司。PC版比主机版晚了一年发售，分辨率和贴图清晰度更高，斩夺画面也更复杂，稍微提升了一下不济的画面表现。除全部DLC外，PC版还收录了直接播放全部过场动画和无线电通讯的模式，选关画面可以直接挑战Boss，成为了最完善的版本。不过，我们也要意识到，如果《崛起》继续由小岛组开发，虽然画面会更加华丽，但系统很难达到现在的高度，可谓各有得失。小岛本人对于白金的工作大加赞赏，他曾表示，有机会的话，小岛组愿与白金再次合作，《崛起》有希望发展为一个新的分支，为系列添砖加瓦。

重振旗鼓

MGS4发售后，小岛组便开始研究下一代引擎FOX，新引擎的首款游戏原定为《崛起》，但该项目在外包后更换了引擎，KONAMI把精力放在了正统续作MGSⅤ上。多年来，小岛组擅长使用绿色、蓝色、橙色、灰色等单一色调构建场景，通过削减发色数压榨显卡性能。高清时代显存容量的飞跃式提升解除了发色数的严苛限制，MGS4却依然在沿用老思路，MGSⅤ必须变革，小岛组需要扔掉多年来技术层面的全部思维定势。FOX引擎的目标是照片级的写实画面，建立统一的光照模型，减少美工的人为干涉，展现丰富的色彩，这也是当前欧美的主流开发思路。小岛组完全抛弃了传统日本游戏闭门造车的思路，使用大量先进的第三方软件，角色的衣物用到了时装领域的常用设计工具Marvelous Designer，这样可以大大加快效率。《黑色洛城》的开发过程也给了他们很大启发，小岛组使用PhotoScan利用现实中的多张照片自动生成3D建模，大部分模型的纹理直接从照片中提取，给人以强烈的真实感。MGSⅤ的技术思路类似2007年的初代《孤岛危机》，关卡采用开放式沙盘，场景带有时间流逝效果，玩家可以看到真实的日出日落。在系列过去的作品中，同一个场景的白天与黑夜版本必须分别制作，MGSⅤ则摒弃了传统的静态渲染模式，大量使用动态光源，只要在引擎内改变时间参数，就可以即时演算出不同的效果，这也是高清时代3D沙盘游戏的特性。

美版Big Boss的配音首次由大卫·海特变为了《24小时》的主演基弗·萨瑟兰，小岛希望找一个能够同时担当动作捕捉和配音的人，饰演过大量动作片的萨瑟兰比身为编剧的海特更符合要求。MGSⅤ借鉴了大量电影界的尖端技术，小岛组在洛杉矶开了一家分部，方便与好莱坞合作。游戏的肢体动作捕捉花费了整整一年时间，已经全部完成，还剩配音和面部捕捉工作。MGSⅤ毕竟不是《超凡双生》这种名人代言游戏，玩家可以接受萨瑟兰的配音，但绝对不想看到Big Boss彻底变成萨瑟兰的相貌，本作的主角脸型针对萨瑟兰进行了微调，并非完全一致，依然保留了原有的神韵，左轮山猫的新造型也根据配音者特洛伊·贝克进行了调整。《黑色洛城》的人物曾惊技四座，但角色表情只是一张录制好的动态贴图，与3D建模毫无契合度可言。MGSⅤ采用传统的贴点技术捕捉面部，效果却不比《黑色洛城》差，在演员脸型与游戏角色不一致的情况下，依然实现了建模的完全契合。成功的秘诀在于单独捕捉面部动作，演员在盯着电脑屏幕的条件下演出，屏幕即时演算游









86.MGSⅤ的大量角色和物件都是通过PhotoScan扫描照片得来，为此请了专业的人像师铸模
87.黄昏时的光照效果，MGSⅤ的色彩追求现实中镜头应有的效果，纹理也是从照片提取的
88.萨瑟兰为Big Boss录制面部动作捕捉，对着面前屏幕上的即时渲染画面，他可以直接看到最终效果
89.MGSⅤ的左轮山猫登场时为40岁，本作中他的相貌根据配音特洛伊・贝克的脸型进行了微调






90.根据小岛本人的说法，《幻痛》有多个关卡，所有地图加起来的面积是《原爆点》的百倍之大
91.作为系列的一部分，MGSⅤ不会忽略老角色，这名令人眼熟的童兵很可能就是年幼的Liquid
92.和其他带昼夜循环的沙盘游戏类似，玩家可以用快进的方式调整时间，选择自己想要的钟点执行任务
93.在《幻痛》的阿富汗关卡中，沙尘暴是较为常见的天气，躲藏在其中，可以大大降低被发现的概率

戏中的表情效果，等同于让演员照着镜子录制表情，就算演员与游戏人物的相貌有区别，也可以做到传神的效果。MGSⅤ的表情堪称游戏界最高水准，分开捕捉肢体和面部动作增加了成本，但出色的效果值回票价。小岛则承诺在本作中尽量利用配音和表情释放信息，减少对话的文字量。

MGSⅤ采用与《和平行者》类似的任务制，但高清平台的沙盘地图远大于PSP的狭小场景，自由度也更高，系列之前的载具战都是设计好的固定轨道，MGSⅤ则允许主角手动驾驶车辆在地图上行动，如何完成目标全看玩家自己的发挥。为了照顾新手，本作从其他潜入游戏中引入了一些新系统，如被发现时自动切入子弹时间，给玩家一个补救的机会，以及类似X光的透视功能，老玩家也可以在高难度关闭这些功能。因为MGSⅤ的开发规模太大，KONAMI决定将游戏分两部分发售，今年3月推出的《原爆点》是序章部分，地图少、流程短，让玩家逐渐熟悉游戏风格，未来的《幻痛》则是正篇，地图更大、流程更长、系统更丰富，引入动态昼夜变换，并附赠第三代《MGO》作为联机模式。MGSⅤ横跨四部主机、两代平台，FOX引擎的技术并不落后，但为了让老主机也能支撑大地图和较远的描绘距离，本作的开发规格是以PS3和Xbox 360为基准，PS4和Xbox One版的细节被拖了后腿。但另一方面，新主机的性能远不如玩家期待的那般强大，首发游戏就已经在分辨率和帧数方面碰到了问题，日后的情况更不容乐观。MGSⅤ以老主机为基础规格，让新主机版的分辨率和帧数更充裕。小岛曾表示，本作的PS3和Xbox 360版以30帧为目标，PS4和Xbox One版的目标则是60帧，分辨率和光影效果也更好，况且就算是老主机版，画面的整体观感也不差。游戏从一开始就以跨平台为目标，以PC硬件为基础进行早期开发，小岛承诺他会推出一个PC版，但目前的主要目标是完成游戏的全部内容并确定《幻痛》的发售档期。

小岛对MGSⅤ的定义为“开放式潜入模拟”，玩家可以自行选择任务和过关方式，白天与夜晚的区别并非仅限于画面，敌人的配置会根据时间的不同发生变化，主角的应对措施也不同，除了昼夜变换外，游戏还提供了丰富的天气状态，包括晴天、雨天、暴雨及沙尘暴，玩家可以看到一团沙尘暴从几公里外的远方逐渐成型、越刮越大、缓慢飘来的全过程，抓住天气异常对敌人视线的干扰也可以让行动事半功倍。但MGSⅤ毕竟是一款潜入动作游戏，而非《横行霸道》那种包罗万象的生活模拟游戏，玩家无法操纵Big Boss去玩扑克牌，本作将重心放在潜入行动上，毕竟这才是KONAMI擅长的领域。小岛将标题中的序号从阿拉伯数字的“5”变为罗马数字的“Ⅴ”，是为了体现“胜利”（Victory）的含义，他希望MGSⅤ能够在世界范围内取得胜利。近年日本游戏界陷入衰退，大量公司堕入掌机的避风港不思进取，小岛对此发出了多次批评的声音，他依然要制作面向全世界玩家的鸿篇巨制。MGSⅤ的表现已经完全凌驾于所有日本游戏之上，就算和欧美技术力最先进的作品相比也具备不少独特优势，一个小岛组无法改变整个日本游戏界落后的现状，但MGSⅤ却可以让KONAMI赢得国际性的赞誉，这便足矣。

附录：最新版官方大事件年表

1922年：世界三大国最具权势的人成立了秘密组织“哲学家”，其中一名组织成员的女儿The Boss在美国出生。

1935年：Naked Snake出生。

1944年：The Boss来到法国参加诺曼底登陆，在战场上生下儿子左轮山猫，“哲学家”随后夺走了这个孩子。

1945年：二战结束，“哲学家”积累了1000亿美元，这一财富被称作“哲学家遗产”，在当时足够发动五次世界大战，遗产原定由三国均分，但负责洗钱的一名俄国组织成员独吞了这笔巨款，并在死后将财产继承给其子叶夫根尼·沃尔金。

1964年：The Boss受命夺回“哲学家遗产”，前往俄国在沃尔金身边充当卧底，但沃尔金却在自家国土引爆了一颗核弹，此事惊动了美俄首脑。为避免世界大战，Naked Snake前往俄国执行食蛇者行动，干掉了沃尔金，亲手终结了The Boss，被林登·约翰逊总统授予Big Boss称号，中情局获得Metal Gear的设计图和“哲学家遗产”中一半的资金，这笔巨款后来成为Big Boss的上司Zero创建“爱国者”的基础（MGS3剧情）。

1972年：Zero执行魔童计划，Big Boss的三个克隆体Solid、Liquid和Solidus出生，Big Boss为此与Zero决裂，成立属于自己的佣兵公司无界之师，并与米勒相识。

1974年：无界之师以加勒比海上的一个平台为基地发展壮大，并获得Metal Gear及核弹头，Big Boss向Zero互相下达了战书（《和平行者》剧情）。

1975年：Big Boss前往古巴执行任务，无界之师的基地遭到袭击，Big Boss因负伤而陷入长期晕迷（《MGSⅤ：原爆点》剧情）。

1984年：Big Boss从晕迷中苏醒，与左轮山猫一起来到阿富汗营救米勒（《MGSⅤ：幻痛》剧情）。

1995年：Solid Snake潜入南非的世外天国要塞，摧毁Metal Gear TX-55，并击败了Big Boss，罗伊·坎贝尔接替Big Boss成为猎狐犬部队的新指挥官（MG剧情）

1999年：坎贝尔指挥Snake在桑吉巴尔摧毁Metal Gear D，并再次击败Big Boss，后者又一次陷入长期晕迷，坎贝尔和Snake从猎狐犬退役，对人性感到绝望的Zero逐渐将“爱国者”变为AI网络（MG2剧情）。

2001年：Solidus在“爱国者”的扶持下以乔治·西尔斯的身份成为美国第43任总统。

2005年：国防部在阿拉斯加的影子摩西岛举行Metal Gear REX的验收演习，在Solidus的指使下，左轮山猫撺掇猎狐犬部队的现任指挥官Liquid发动叛乱，米勒则在家中被Liquid的手下暗杀。Solid Snake最终平定了叛乱，为Snake提供后勤支援的军事专家娜塔莎·罗曼恩克出版新书《在影子摩西的夜幕下》，将真相公之于众，Snake成为了闻名世界的英雄，Solidus被迫辞去总统职务，罗曼恩克则通过出书赚取的利润帮助Snake建立了反Metal Gear机构“慈善组织”。左轮山猫获得Metal Gear REX的演习数据，在国际黑市高价贩卖，Metal Gear开始在世界各国军队中扩散（MGS剧情）。

2007年：为了反制各国的Metal Gear，美国陆战队制造出Metal Gear RAY，并将其秘密装入发现号油轮，计划运往大西洋进行演习，Snake从纽约港潜入油轮，发现俄国佣兵占领了这艘船，左轮山猫在佣兵的帮助下成功夺取Metal Gear RAY，毁掉了油轮，“爱国者”将此事污蔑为Snake的恐怖袭击，并在油轮沉没的海域搭建大型平台Big Shell，以净化水质的名义秘密建造超巨型潜艇Arsenal Gear。俄国佣兵首领奥尔加生下女儿桑尼，但很快被“爱国者”夺走（MGS2剧情）。

2009年：Soildus来到Big Shell夺取Arsenal Gear，但未能获得“爱国者”的详细资料，也没有实现在纽约高空引爆核弹的计划，Arsenal Gear冲上陆地摧毁曼哈顿的大片市区，雷电在华尔街击败了Solidus（MGS2剧情）

2011年：雷电从51区救出被“爱国者”挟为人质的桑尼，并将其交给Snake抚养。私人军企在全球各地的需求激增，左轮山猫通过黑市赚取的巨款成立了世界上最大的五家佣兵公司。美军进行数字化改革，在枪支和士兵体内植入电子装置，为“爱国者”通过网络进行操作提供便利，战争经济正式成型。

2012年：雷电遭“爱国者”俘虏，变为义体人，随后被抵抗组织救出。

2014年：Snake通过病毒摧毁了“爱国者”的AI网络，左轮山猫、Zero和Big Boss先后死亡，了结一切恩怨的Snake决定用仅剩的半年寿命环游世界（MGS4剧情）。

2018年：雷电挫败跨国私人军企“世界警察”拐卖孤儿并训练童兵的西尔斯计划，斩杀幕后黑手参议员史蒂夫·阿姆斯特朗（《崛起》剧情）。

REVIEW

P90

睡美人

当育碧抽出这张被尘埃掩盖多年的怀旧牌再次打出的时候，果然玩家立刻绷不住了。常玩RPG的老玩家的回忆之潮随之喷涌，新玩家的仰慕之情亦然被带着流露。大家在游戏发布的当天查询下载情况，蜂拥前去购买，国内外游戏网媒也想尽办法要在发布首日做出第一手的游戏评测，于是……于是他们都傻眼了。

■上海 西塞罗

巨旗的故事

一轮惨淡的太阳挂在北国的雪野上，积雪盖满了平原和山峦，一队难民艰难的行走于其中，引领着他们的则是一杆在风中猎猎作响的大旗。难民中也有一些战士，除了普通人，还有一些腰圆膀粗的巨汉，他们一个人占的位置足可容纳四个普通人。



■ 游戏中的巨人取自北欧神话，他们的形象也取自维京海盗

旗帜的传说
The Banner Saga
类型
角色扮演
制作
Stoic
发行
N/A
发售日
2014.1.14

这些巨汉梳着发辫，头戴牛角盔，以千钧之力切入战场，扯开重重防守下城寨厚重的木门，对他们来说也就不过片刻之事。恶魔纷纷四起，人民颠沛流离，四处逃难，永日笼罩大地，夜晚已绝缘于这个世界多年，纵然强如巨人，也只能和凡人合作。无论对于部落首领，巨人或是普通人，世界都是那么危险，除了公开与人类为敌的恶魔，他们也要提防来自各处的明枪暗箭，小心的选择自己的盟友与敌人。

两年前，三名BioWare的老员工离开了公司，开始了他们自己的创业，他们合作的结晶就是这款《旗帜的传说》。

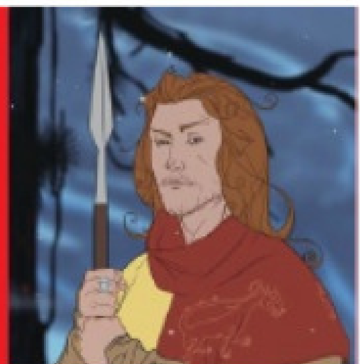
《旗帜的传说》是款颇具野心的作品，在设计上它要将令人爱恨交织的剧情线，战棋，以及欧美RPG必不可少的多分支选择；在视听上，它们邀请了为陈星汉《旅途》作曲的奥斯丁·温特里，并由达拉斯交响乐队演奏；画面则是彻头彻尾的2D高分辨率动画大片风格。这款游戏在做出Demo后就在Kickstarter上募资，顺利达到了70万美元的目标。2013年初他们推出了免费对战版《旗帜的传说：战团》，现在游戏的单人完整版也终于推出了。

简洁与繁复的交织

毫无疑问，《旗帜的传说》针对的是那些大龄核心玩家，如果说那些卖萌卖腐的日式SRPG是《格林童话》，那么《旗帜的传说》就是一部厚重的，结合了《冰与火之歌》的北欧传说。

在系统设计上，这款游戏的策划也展示了他们深厚的功底，和那些花里胡哨的日系SRPG比，它更有《龙与地下城》或是《战锤》这类桌面游戏的风格，底层数值入门简单，但入门却有一定的深度。

我们熟知的日本SRPG数值繁杂，动辄三四位数，还有复杂的计算公式和随机伤害，虽然有这些做底，但玩到最后往往还是某个超强角色在场上大开无双。《旗帜的传说》易于计算，除了格挡由概率控



北欧强人

游戏塑造的令人印象深刻的角色还是很多的，例如这位

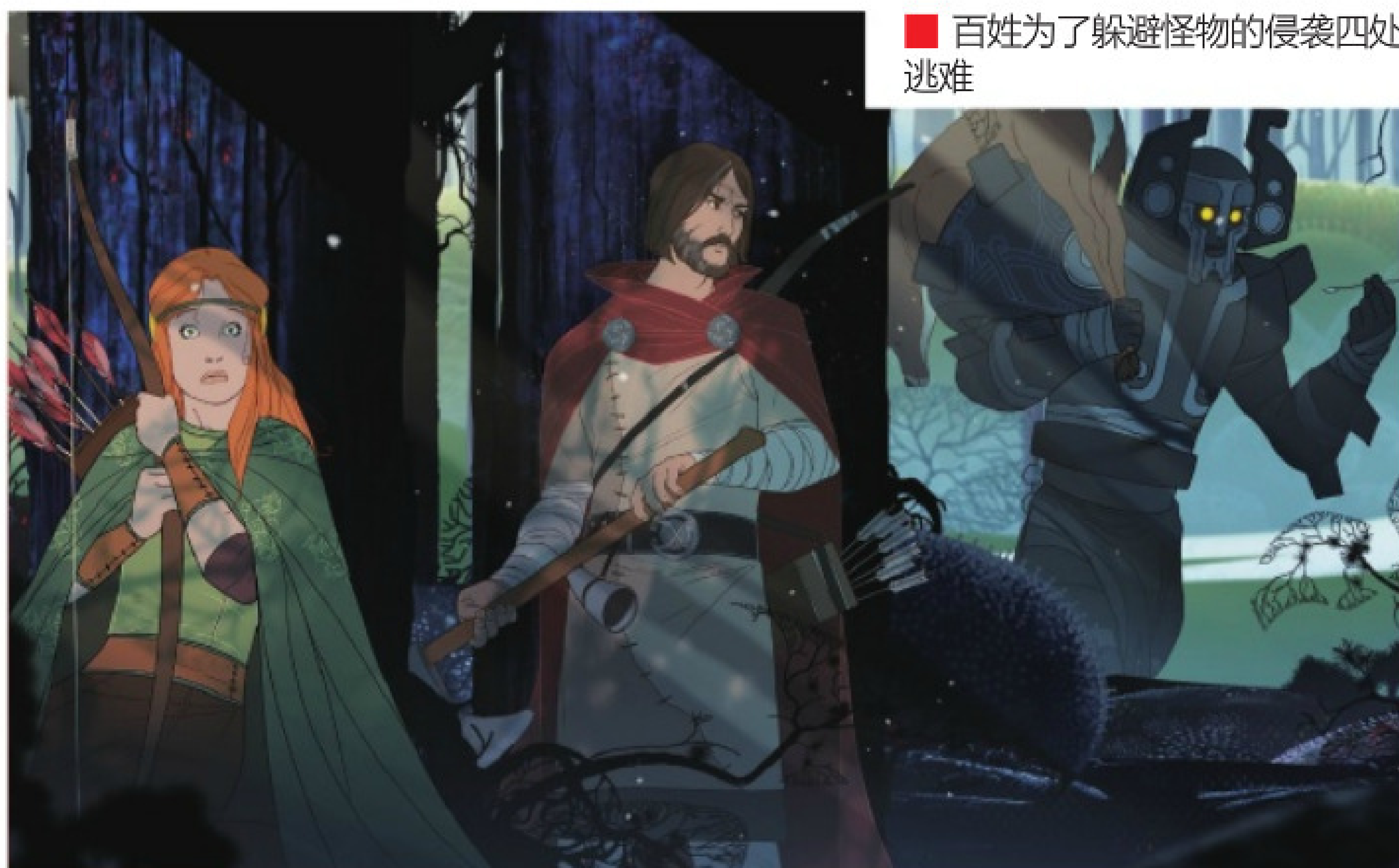
制，其他如伤害数值都是单纯的加减法，所有数值也都不会达到三位数。以最基本的HP和护甲来说，玩家在普通攻击时可以选择削弱HP或是削弱护甲。游戏的HP即是生命，又是力量，HP越高则攻击力越高，而防御则决定了对方攻击时能抵消多少对方的攻击力。所以对玩家来说，虽然都只是简单的加减，却要权衡防御和攻击间的平衡，在不影响职业特性的前提下，玩家手上就抓了一大把筹码可供权衡，如何平衡对手的HP和护甲，保存自己的战斗力，如何将自己的战斗力最大化，大有文章可做。

这种简单加通用的计算方式贯穿于整个游戏之中，例如游戏里角色的经验值就是他的人头数以及玩家部落的“名望”，升级转职就看他杀了多少敌人以及部落的“名望”够不够。与此同时“名望”还能客串金钱用来购买装备。游戏的升级也同样简单，升级后会给玩家几个技能点，但是每个职业在每个等级段都有封顶值，这样就避免出现后期强横的无敌角色。

一般日式战棋游戏的技能/魔法之类的伤害都比普通攻击高，但在《旗帜的传说》中则未必，技能就是彻头彻尾的战术选择。每个阶段的技能效力都是定死的，比如一个HP为15的角色的技能是固定让敌人损失生命和两格护甲；有些技能则要按照敌人的阵型来放，如射出火箭形成一个火坑，经过的角色都会受伤；或是干脆将四周的敌人震开。《旗帜的传说》在技能的设计上并不是把它作为角色的杀手锏或保命仙丹，而是将它作为特定情况下普通攻击手段的补充。

作为老派的欧美RPG，《旗帜的传说》最不缺的就是大段大段的文字描述和选择项。在《质量效应》这类游戏中，剧情是定死的，玩家能选择的，就是在公共汽车到站时选哪个门下车而已。游戏将部落日常部分结合到突发事件中，使得大大小小的选项都有了它们的意义。部落需要人口壮大，却有补给制约，人口和补给还有各类突发事件则影响着部落的士气，而这些数值的变动会影响突发事件的产生和玩家进一步的选择。这些选择又将和主线故事结合到一起影响结局。在战斗中被HP被扣到零的队友并不会死，而是进入“受伤“状态，会大大影响战斗力，养伤则需要扎营，多耗时间就会多耗给养，玩家的一切选择，都会进入一个循环，最后把玩家带向不同的结果。

类似于《冰与火之歌》，《旗帜的传说》在剧情上采用多线交叉的章节模式，每章在不同的部落间切换，以每章节主角为主视点，讲述他们的故事。在游戏的背景中，玩家的部落始终都在动荡中，玩家要考虑他们的补给，上阵阵容，各类突发事件——以及随之而来的抉择。玩家始终面临着各种抉择，绕过还是进攻眼前的敌军；一群流亡的农民要加入你，是让他们壮大你的队伍还是要节约你宝贵的补给；村庄分成了两派，是加入内战牟利还是坐山观虎斗……游戏



百姓为了躲避怪物的侵袭四处逃难



横跨荒山野岭的部落



游戏的故事背景相当残酷



玩家将带领他的军队穿过各种困境



玩家在宿营时，可以与各个NPC对话

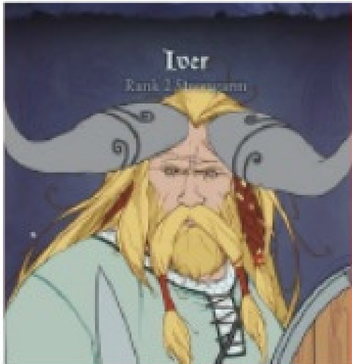
中各式各样的选择带来了不同的分支，也影响着各个NPC对玩家的态度，这些选择不仅会影响到当前部落的人员与士气，选择慢慢积累起来，最后甚至会影响到巨人与人类的联盟。如果抛开战棋游戏不看，游戏的剧情量完全可以作为一个残酷的生存类AVG。

在剧情选择上，制作者们相当现实，并没有像一些游戏那样本着某某精神就能万事大吉。就像《冰与火之歌》家族的目的都是为了保存并兴旺自己，在游戏中，无论是战士还是难民，第一需求也是要保全自己。要生存，很多时候就不能慢悠悠得讲道理，简单粗暴也许是最直接的办法。欧美RPG中往往会给玩家一些坐标系参考，比如正义邪恶，守序混乱，许多玩家就会根据这样的参考值来选择对他们来说最有利的选项。但是在《旗帜的传说》中玩家并没有这样的参考，一切都和主角一样处于对未来的迷茫中。

没有人物道德阵营信息，多个人物的主视角叙述，《旗帜的传说》的野心不可谓不大。游戏也确实很好的突出了末世中人类挣扎求存的气氛，玩家们在一些小选项时能感到自己把控着部落的命运，但是一旦不可抗拒的转折来临，也只能感叹"天道不仁以万物为刍狗"。当然这样的剧情叙述还是带来了一些问题，游戏取消了道德参考坐标系，即凸显了角色命运的无助，也能让玩家无视奖励选择自己真正认为合适的选项，但是这样做反过来也必然模糊了选择的结果，这是一把游戏双刃剑，有时能让玩家更好的和角色同呼吸共命运，有时却让玩家更茫然不知所措。如果说这一点仅仅是让那些特别注意"回报"的玩家略感不爽，下面一点恐怕就会让全部玩家感受到了：欧美RPG选择向的长处之一是让玩家能够代入他们在游戏中的角色，但是按章节每隔一个多小时就切换另一个主角，就破坏了原来制作者想煞费苦心带来的代入感。游戏有时候会让玩家产生微妙的剥离感，玩家知道他在扮演而且代入了首领的角色，却不知道在屏幕上对话的哪个是首领，哪个是其他NPC。

结语

这两年出名的独立游戏往往以怀旧和精致小巧出名，但《旗帜的传说》却是那种独树一帜，气吞万里如虎的气质大作。国外媒体给这款游戏的平均分为82分，在总体优秀的情况下它还有着一些缺点。这些缺点正是因为它的定位引起的。作为一款献给大龄核心RPG粉丝的游戏，它的战斗系统基于PVP制作，精致平衡讲究效率，却让玩家少了休闲SRPG那种三板斧打通天下的便利。它取消了道德体系参照，成功地让玩家进入了末世般步步为营的游戏氛围，但是也阻碍了休闲玩家取巧。游戏在多视点叙事上也有待突破，《旗帜的传说》叙事固然宏大，但是如何完善他们的新点子，还要在续集中继续打磨。



牛角盔

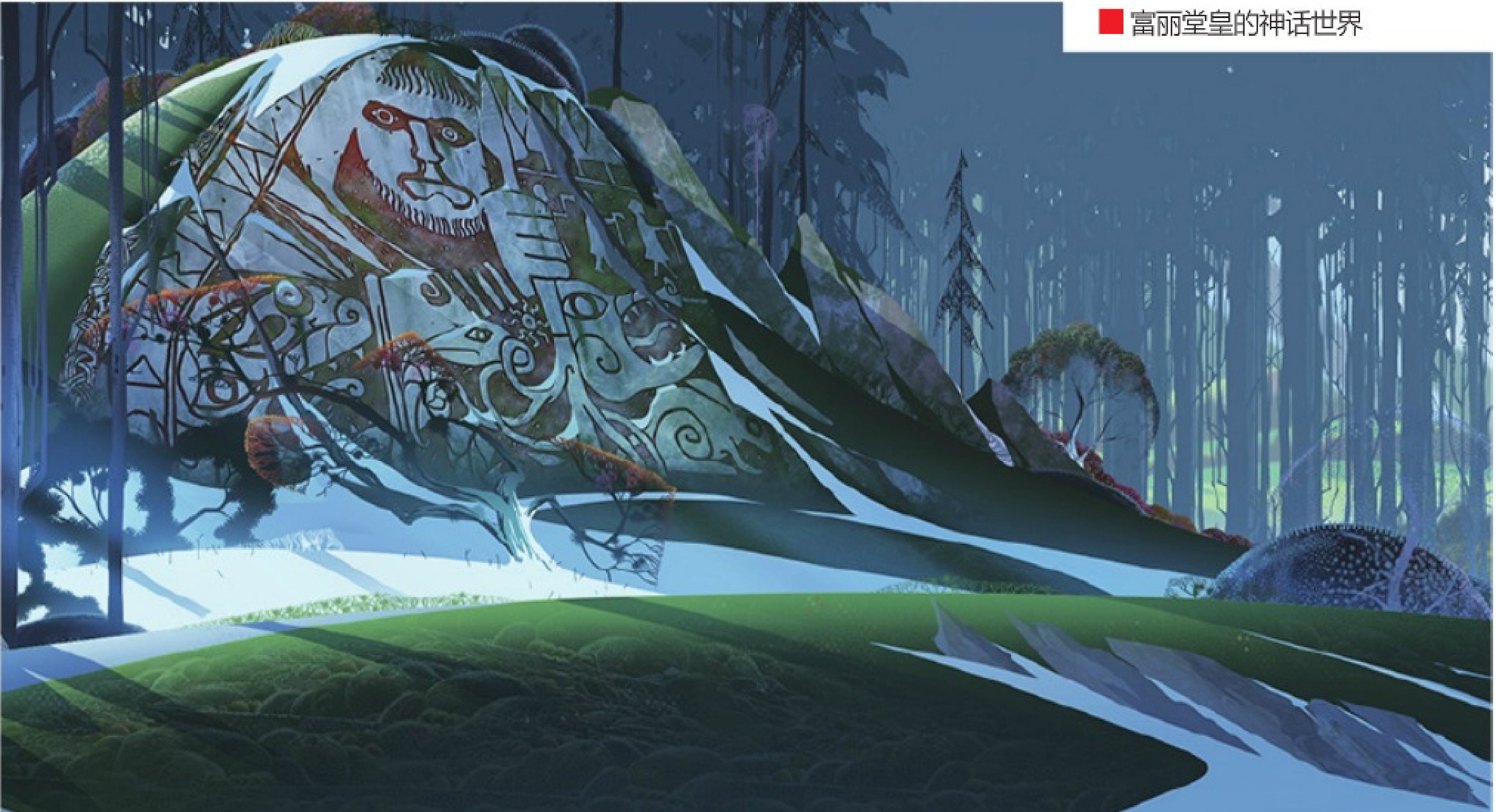
升级的办法很简单，拿下更多、更多和更多的敌人的人头



游戏的画面完全达到了高品质2D动画的效果



看似简单的棋盘式战场实则暗藏杀机



富丽堂皇的神话世界



■辽宁 陆夫人

睡美人，请沉睡下去

《魔法门X：传承》在经过了多次小期限跳票之后，终于在2014年1月拿出了实货。回想上一代《魔法门Ⅸ》，那已经是12年之前的事情了，当育碧抽出这张被尘埃掩盖多年的怀旧牌再次打出的时候，果然玩家立刻绷不住了。

魔法门X
传承
Might & Magic X: Legacy
类型
角色扮演
制作
Limbic Entertainment
发行
Ubisoft
发售日
2014.1.23



常玩RPG的老玩家的回忆之潮随之喷涌，新玩家的仰慕之情亦然被带着流露。大家在游戏发布的当天查询下载情况，蜂拥前去购买，国内外游戏网媒也想尽办法要在发布首日做出第一手的游戏评测，于是……于是他们都傻眼了。

当年那个传统的组队RPG风格，已经转换成为现在“质量效应”系列的小队模式，当年那个让人犯晕的第一人称视角和繁琐的图标化操作，已经转变成为现在《上古卷轴Ⅴ》的类型——其实就算是《魔法门》本身，在6代之后也已经有了质的飞跃——而在这种前提下想要让玩家客观地评价这款迟到10年的续作，客观地评价这样一款比《魔岩山传说》的系统更显古朴却又出的更晚的游戏，那评测者不光要30多岁，而且自己的心态更放到十几年前才行。

我知道什么是走格子的RPG

这作为一款面向《魔法门》系列老玩家而专门制作的游戏，可以说《魔法门X：传承》继承了“魔法门”系列初代到五代的所有“特点”，以回合制作为基础的游戏在整个游戏行进和操作模式上继承了《魔法门》系列的传统，回合移动四方转向，而且90度转向的速率不能调节，也没有模糊效果来缓解3D眩晕。而且，游戏流程的难度和整个游戏的复杂性，甚至是“人性化”上更和传统的“魔法门”系列无二，除了索皮格（新手村）里的第一个副本难度还能让人接受之外，出了村子就是新手玩家的梦魇，还记得当年玩《魔法门Ⅶ》那个“出门左拐有条龙，不拿神佑喷成虫”的设定么？《魔法门X》也有，出了新手村直径往前走碰到的第一个副本，你需要10级才能回来打。在现今这个节奏的社会，刚接触这个类型的玩家究竟有几个能接受这种玩上不到一小时，就要因为自己的好奇心死上十几次的设定的游戏？就算你是粉丝向，当年的《魔法门》粉丝都年纪大了，人父人母加一堆的社会责任，哪有当年那个“睡袍加咖啡，手拄桌子

靠火堆”的闲工夫了，你好歹做一个半回合的模式也妥啊。

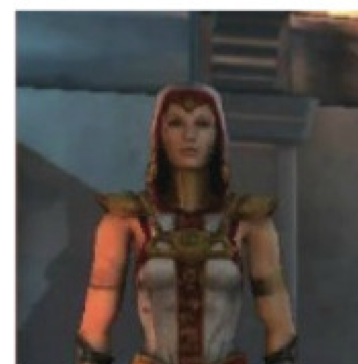
最让人感到哭笑不得的是因为投资极少，结果导致游戏模型匮乏以及大量的图标重复，只要是一个玩过《英雄无敌》5代和6代，或者《黑暗弥赛亚》的玩家，就会在游戏里面发现许多似曾相识……不，是一模一样的东西出现，而这一点，恰恰也正是当年老“魔法门”系列的制作方NWC在缺钱的时候所做的。同样一模一样出现的还有数不清的Bug，游戏模型匮乏是投资少，但是游戏那么多Bug不修复就让人不理解了，真的很难让人相信这破玩意竟然和那个年年卖出千万套销量的“刺客信条”系列是同一个公司出品的。呃好吧，从极多的Bug数量的角度来看，的确是同一个公司。

我知道什么是三大RPG

记得小时候，《大众软件》的游戏部分总是有意无意地提到当时的欧美三大RPG：“创世纪”系列、“巫术”系列和“魔法门”系列。但是从2003年“巫术”系列的制作公司Sir-Tech彻底破产而解散，同年《魔法门》系列的制作公司NWC因为3DO的倒闭而解散，次年《创世纪》系列的制作公司Origin被EA解散后，很多老玩家皆哀悼往昔、涌泪不止，纷纷以“崖山之后再无中国”为由，对这三款RPG之后的再续作品是一百个看不顺眼，一千个不满意，尤其是这款《魔法门》系列的续作，在游戏还未出之前，一些专门的《魔法门》系列论坛已经将自己对这款游戏的审核标杆抬升到了《上古卷轴Ⅴ》的标准，而且诸如此类的要求，国内外相关论坛竟然出乎意料地一致。《魔法门》一直被笔者趣称为育碧的“干儿子”，所以正因为不是“亲儿子”，自然肯定也不是育碧全力投资而制作成的：《传承》是给《英雄无敌Ⅵ》制作过两个DLC的德国制作组Limbic自己自发制作的，无奈剧情和冠名在育碧手里，而且大部分游戏模型和图标用的也是《英雄无敌Ⅵ》的，所以版权原因他们没有办法去Kickstarter进行集资，万幸的是在达到一定完成度之后终于引起了育碧方面重视，所以育碧才会少量投资并且让自己手下的几个分工作室帮忙。

是的，除非有奇迹发生，不然“魔法门”系列真的早已是时代的弃儿，对于这样一款炒冷饭的游戏，任何发生在它身上的负面内容我们都应该不再惊愕，不再愤怒，你看在本文完成前，从官方论坛又传出消息来：《传承》的DLC已经开始制作了！面对这样的现实我们还有什么可以说的。此时最佳的表情不是微笑，而是忍住腹中的五味杂陈，漠视着它，期望育碧能够尽早将其雪藏，让其永远地，完美地活在我们的记忆之中……

“那不是死亡，而是永生。”——山德鲁。



米兰达

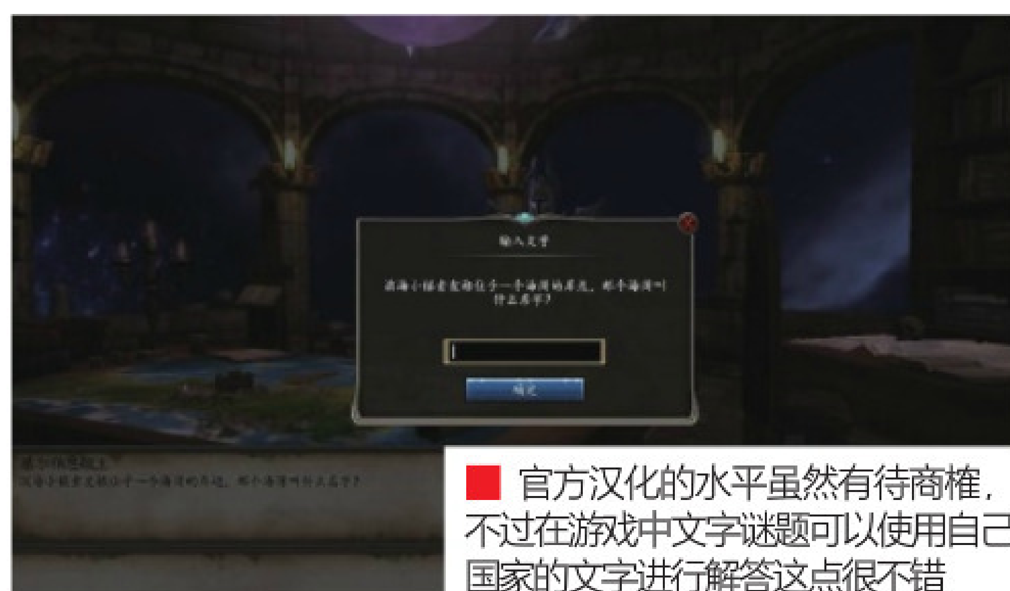
图中的米兰达是《魔法门：冠军对决》的主角，而《魔法门Ⅹ：传承》的故事自然也有延续部分



游戏中的战斗表现亦然很传统，顺道这个蜘蛛作为新手第一个BOSS是向魔法门6致敬



因为资金匮乏而没有做纸娃娃系统，装备采用的是白、绿、蓝、金的设定，这一点也不复古啊



官方汉化的水平虽然有待商榷，不过在游戏中文字谜题可以使用自己国家的文字进行解答这点很不错



即使是尘埃之作，亦然有上好的CG，虽然很短



不过解谜部分的难度却不是很低，这点很值得称赞

■江苏 防弹手柄

点即是起点

在过去的7年时间中，FIFA系列实现了跨越式发展。对于EA Sports而言，这不仅仅是一场漂亮的翻身仗，也是从“不懂球”、“懂个球”，到“真懂球”的自我救赎之旅。作为本世代的收官之作，FIFA14在主机硬件性能已经被榨干的前提下，想继续加入革命性的设计显然是不现实的。

FIFA 14
FIFA 14
类型
体育
制作
EA Canada
发行
EA
发售日
2013.9.24



承前启后，继往开来的重任，是由使用Ignite引擎的次世代版来担负的。X360、PS3和PC版的FIFA 14，更多是对本世代FIFA发展历程的总结。

越来越锋利的矛

尽管足球游戏中的“足球”只是一个定语，但并不代表一部空有娱乐性而不能体现足球运动基本规律的游戏能够得到玩家的喜爱。FIFA系列之所以在07年之后迅速赢得这场没有第二名的比赛的胜利，关键就在于以Peter Patterson、David Rutter为代表的一批原英国足球经理类游戏制作人在加盟之后，对游戏内核所进行的Reboot。

FIFA 14中加入的一系列卖点，从本质上说都是对已有子系统的细节优化，但着眼点依然是创造更好的模拟性。就拿控球来说，近几作的FIFA对于此环节的处理，更多是出于增加突破的方式，而不是将球控制在脚下，给队友的后排插上和整体队形的前压提供掩护。所产生的恶果，就是那些身强体壮，同时脚下活也不糙的“桥头堡”式队员的前场进攻支点作用无从谈起，速度、盘带型球员大行其道，攻防转换速度太快，中场的作用形同虚设。对这个问题，FIFA 14不再一味通过增加防守面积和抢断的成功率的方式来加强通过中场的难度，而是强化人球分离的作用：只要启速，必然无法保持对球的控制。只有前方一片开阔地的情况下，贝尔式的暴力生趟超车才有用武之地。通过两三脚的快速传递或者一两匹快马的疯跑、一个盘带大师不停扭秧歌就快速通过中场的情况，已经基本绝迹，逼迫玩家回到比赛本身，通过攻击节奏的变化来撕破防线。而新加入的“护球”（Protect the Ball）系统，正是为了这一目标而存在的。

按住LT键，再轻推左摇杆，就可以让持球队员进入“护球”状态，从操作上讲与以往的慢速带球完全一致。而在功能上，它已经发生了质变。护球状态下的球员除了可以更加灵活的变向以外，更重要的是运

用腰腹、臂部和肘部来阻挡对手靠近皮球，它极大地增强了以哲科为代表的那些不擅长正面突破，但在前场护球、做球能力惊人的锋线人物的作用。就像制作人Nick Channon的说法，本作带球的手感与竞速游戏非常类似——RT键加速冲刺，LT键减速增强操控性。

FIFA14在上手之后的第一个错觉，就是直塞的威力明显加强，甚至让不少足球游戏老玩家们产生了“实况4”时代的既视感，这完全归功于这是由于本作的“球员智能”系统。按照玩家的意图来呼叫球员前插（LB/L1），一直以来都是本世代FIFA的优势，但在无球跑动的路线上，玩家感觉到之前作品距离“智能”的定义还很遥远，因为球员们跑位的主旋律往往只是“无脑猪突”。在FIFA14中，我们不仅看到了大幅度的斜插、聪明的交叉换位，还有诸如“中路球员将对方后卫从防守位置上引开”、“边路球员利用规则从边线以外绕过防守球员”这样令人拍案叫绝的神跑位的存在。

作为进攻终端输出的射门系统，同样在本作中进行了新一轮的调教。“纯粹射门”（Pure Shoot）系统主要针对不同球员、不同状态下射门的“个性差异”：同样位于禁区弧顶地带，我们可以轻而易举地感受到杰拉德与哈维在射门动作、力道、弧线和球的飞行轨迹是大相径庭的。不仅如此，这套物理系统还体现出了起脚动作的完成度对射门质量的影响。我们可以看到每一次质量不高的射门，无论是射得太正，还是放高射炮，其实都可以在此前的射门动作中找到答案——感觉对了，进球基本上就八九不离十了，而动作完成得异常别扭，飞出去的球自然是没谱的。

有待加强的盾

使用Ignite次世代引擎制作的Xbox One/PS4版FIFA14所体现出的进步，更多是作用于玩家的视听。从画面表现来看，草地的质感、球迷的演出效果、球服与头发在运动中所表现出的“海飞丝”效果，球员身体对抗与皮球碰撞时丰富的物理效果等等，都与本世代的FIFA14发生了“代差”。死球之后镜头切到场边的观众席，你可以看到坐在替补席上的不是几个纸片人，而是放入大名单的球员。开球门球时如果不按键Skip，你可以看到门将从捡球到开球的全过程……这些细节，均体现着制作组精益求精的态度。然而，作为次世代时代的第一部FIFA作品，本作却没有在内核方面进行大踏步的前进，制约FIFA系列发展的矛盾依然突出。

游戏节奏过快，这是近几作FIFA玩家的主要吐槽点，中场在防守中的屏障作用几尽消失。针对这一问题，EA Sports一直试图通过增加中场防守球员的拦截面积、优化防守AI等等方式来增加攻方通过中场的难度，到了FIFA 14中，终于对盘带高手们完全不受物理

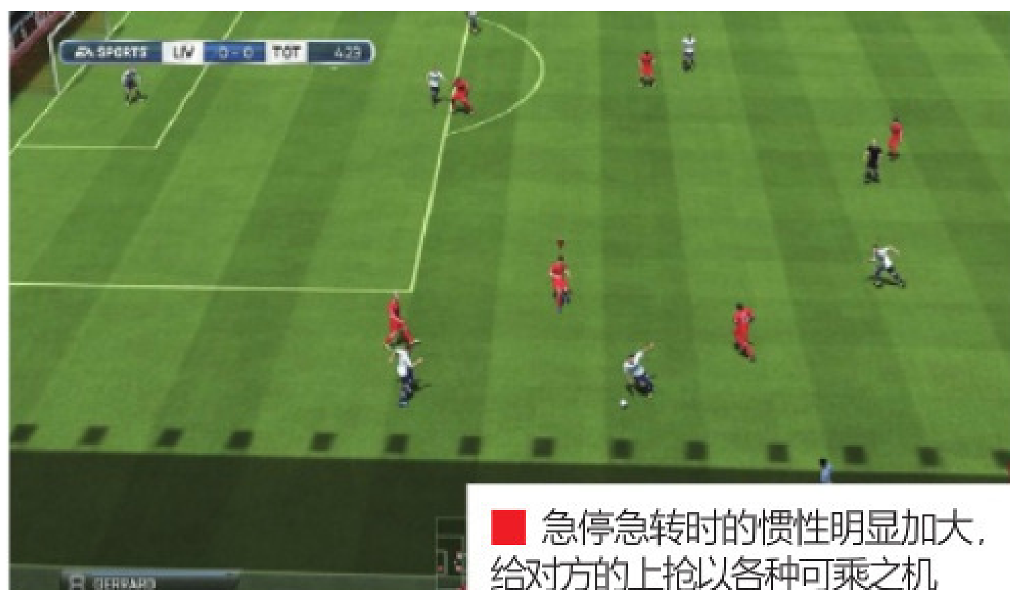


梅球王

本作的世界版封面仍然是梅西，只不过他的表情没有13那么喜感了



■ 次世代版的禁区争顶，经常可以看到多人争一个点的情况出现



■ 急停急转时的惯性明显加大，给对方的上抢以各种可乘之机



■ 下底传中能否成功取决于传球线路的合理性与禁区内接应点的位置



■ 次世代版的球场全景给人相当强大的震撼感



■ 在碰撞系统升级到次世代之后，就连球员的背后犯规动作都是那样的“专业”

法则制约的带球突破性能下了狠手，但最终结果却引发了被网战玩家们深恶痛绝的“疯狗流”打法的报复性反弹，玩家一面不按照规律办事，一面又怒骂游戏的节奏失控。

我们应该看到，想让足球游戏体现出足球比赛的节奏从根本上说是不可能的，在90+分钟的一场绿茵对决中，真正让观众热血沸腾的瞬间毕竟是有限的，如果用相当于实际比赛十分之一的游戏时间来再现真实的比赛节奏，就意味着双方玩家在十分钟的对抗中往往只能完成5次左右的有效进攻，那么别说打出玩家们喜闻乐见的大比分，就算是“一比零主义”都难以实现。因此，“快”并不是FIFA的原罪，足球游戏想要在游戏与比赛之间找到平衡点，那么应该再现的是两支球队在放开手脚激烈对攻时的节奏。FIFA在节奏把握上的问题根本不在于“快”，而是在于“快”的成本过低，这种“快”，建立在游戏规则的漏洞，而不是对足球规律的运用之上。化己方半场的拥挤与对方半场的空旷为优势，先以盾护己，再组织反击发动进攻以求后发制人，这本身不是要按几下键就能解决的事情。

另一个导致网战节奏失控，让足球游戏变成乒乓球，甚至是跑步游戏的原因，就是某些高效打法的存在。在比真实比赛还要功利化（10分钟时间内必须赢下比赛，否则就会扣分，直到降级）的网络对战中，玩家们利用游戏规则寻找得分机会，这本来也是无可厚非的。但是FIFA14的程序决定了挑传和下底头球的成功率判定太过简单，那么其他打法比起来已经失去存在的必要了。

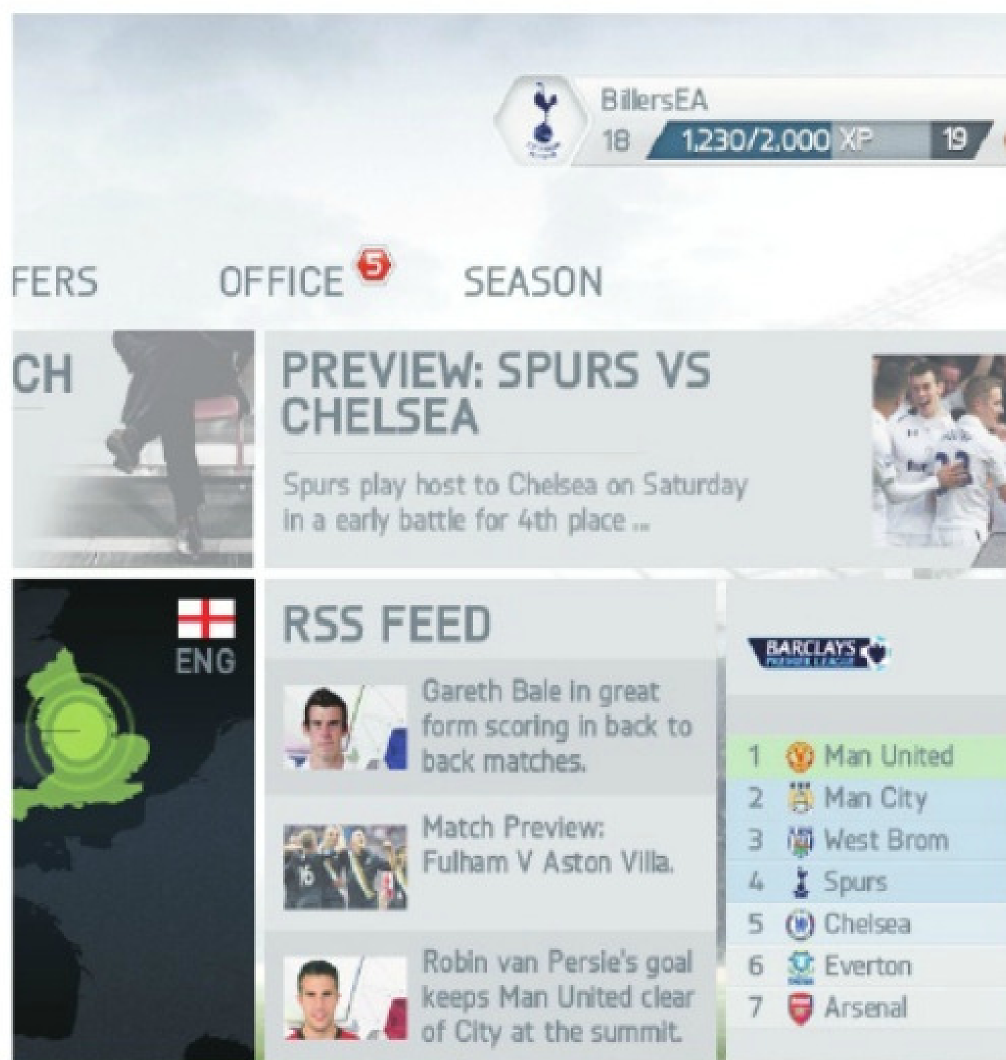
纵然EA Sports一直都在根据玩家的反馈进行着各种修正，但这种“官方找平衡”本质上也只是对着数据进行着各种被动调整。真正能够让比赛系统纳入正常轨道的，是将足球这种本质为“限制与反限制”的11人游戏的内涵，呈现在游戏之中。足球比赛的防守绝非野蛮拼抢和激烈的身体冲撞，能够一伸脚就把球给断下来，这永远都是场上的小概率事件，比赛中更多是通过给对方控球者的压迫，来减少其进行下一步动作的选择，从而造成其失误。

进攻决定着FIFA身为一部游戏的娱乐性，在过去的6代作品中，系列已经交出了一份满意的答卷，无论是传球、盘带、控球还是射门系统的运作都渐入佳境。防守端，则决定着对“足球”二字的理解与品味，在这一方面，系列做得还不尽如人意。随着次世代FIFA14的扬帆起航，我们相信新一代游戏硬件将会为对以身体对抗为代表的物理特性的模拟提供充分的保障，从而将对足球的模拟引入更高的层次。当然，在引入UT模式（终极之队）之后比赛变得更加功利化，商业模式彻底翻新的形势下，这还取决于EA Sports的“为”与不“为”。P


次世代版FIFA中的球员在处理球时有许多即兴小动作



这种情况下的后点球员往往可以实现漂亮的头槌攻门，防守球员几乎无法实现有效的干扰



本作的球探系统存在感明显加强，信息排版也完全符合“扁平化”的移动设备特点


在镜头对准替补席的时候，你可以看到坐在这里的都是自己列入大名单的候补球员

■山东 hjpotter

统治的开始

这是属于勒布朗·詹姆斯的一年，他作为天之骄子进入联盟，却因为“将才华带到南海岸”而名誉扫地，并经历了2011年的那次总决赛耻辱。好在他卧薪尝胆卷土重来，作为2K14的封面人物，用一个轻描淡写的跳投锁定了总冠军，连夺两次MVP与FMVP，同时锁定了自己历史前十的地位。这与2K14的主打标语“统治的开始”不谋而合。



■ 或许我们只能在游戏里体验科比与勒布朗的总决赛大战了

NBA 2K14
NBA 2K14
类型
体育
制作
Visual Concepts
发行
2K Sports
发售日
2013.10.1

得分王杜兰特投出了一记十拿九稳的小抛投，却没想到“字母帝”阿德托昆博这个18岁的少年从空中呼啸而过，用一双遮天蔽日的巨掌将球狠狠扇了出去，这无疑是今年NBA中最精彩的盖帽。而这样漫威式的动作，在2K14中一场能做出来好多次。

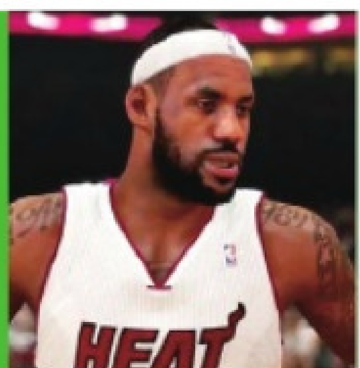
虽然我们在2K13里也能扇掉对方的投篮，但发生几率明显过低。而在2K14中盖帽的出现几率会大很多，并且盖帽的动画脚本也将被重写，拥有更真实的物理碰撞，只要掌握好起跳时机，盖帽跳跳男们就能展现出自己的暴力美感，或是像帕金斯一样从正面强行封堵，或是做出勒布朗最拿手的追人大帽。

在上两代“断你没商量”之后，2K14中加入了采用右摇杆的“不看人传球”系统，同时也大大降低了电脑的断球几率。玩家可以在1对1的过人中使出各种假动作和跳步等技巧，也可以玩出华丽度满点的卢比奥式360度传球。篮球游戏就是要秀出来，不是么？

当年的2K6在操作方面进行了一次伟大的变革——将右摇杆专门用于投篮。这可以让玩家自己掌控投篮环节的每一个小动作，玩出更多花样的上篮和“美如画”跳投。但在2K13中，右摇杆的投篮系统被去掉，换成了花式过人。虽然将右摇杆用于终结对手的脚踝也不坏，却让玩家们很不适应。在本作中，右摇杆花式过人系统被保留了下来，同时长按右摇杆也会进行投篮动作——这是个两全其美的选择，右摇杆集花式传球、投篮、过人于一体，比起之前任何一代的作用都要更大。通常情况下，玩家的右手大拇指只有一个，同时按右摇杆和ABXY按键并不现实。就像左摇杆取代十字键一样，从《战争机器》开始，右摇杆和肩部按钮正在各类游戏中渐渐扮演主角，用右摇杆包办篮球世界的一切动作无疑会让游戏操作更加流畅。我们相信塑造一个更加全能的右摇杆操作系统会是2K未来的目标。

另外我们不得不提的是“一键战术“系统。原来在网上对战的时候，大部分玩家并不乐意通过复杂

的按键组合呼叫战术，只是控制几个超级球星强投或者推快攻完事，最多也就是打个挡拆，就像初中级别的篮球赛一样。一旦碰上擅长防守的高手就会连连打铁。而这次我们只需要一个按键，就能叫出一种随机的战术，通过电脑队友的灵活跑位，在阵地战的时候可以大大提高进攻成功率。当然，如果可以提前设定，在少数几种球队和当家球星擅长的战术中随机选取，相信会更受玩家喜爱。



赛后吐槽

球员采访系统是次世代版的2K14中一大亮点，虽然对话都是预先生成的，但看吐槽还是很有乐趣的

我不是MJ，我是LJ

在勒布朗•詹姆斯刚进联盟的时候，记者将他与乔丹对比，他如是回答。事实上，他在当时就定下了决心——与其做下一个乔丹，不如做第一个自己。

在2013年12月21日热火对国王的常规赛中，勒布朗·詹姆斯对新秀本·麦克勒莫做出了一记惊天动地的隔扣，事后他表示，“真不希望是在他头上完成的这次扣篮，因为我很喜欢他，这真讨厌。”

读者老爷们可别想歪了，这是因为他们在2K14中是穿一条裤子的队友。在为詹姆斯专属定做的“詹姆斯模式”中的“热火王朝”路线里，热火三连冠后闪电侠韦德退役，能飞擅投的“新阿伦”麦克勒莫成为了球队的二当家。他与复出后成为队伍中坚的奥登大叔，”真巨头“波什，打不倒的后卫奈特一起，与勒布朗并肩作战拿下数个冠军，他们的最终目标是超过篮球之神——迈克尔•乔丹的6次NBA总冠军，成就伟业。勒布朗的年龄虽然在不断变大，但攻击手段也愈发丰富，从一开始依靠专属特技“勒布朗一条龙快攻”到练出了一手过硬的篮子和背打，从控卫打到中锋，无所不能。

除了热火王朝模式，游戏还提供了另一条“梦幻之旅”路线，勒布朗不再固守在热火，他可以与复出的阿伦·艾弗森彪分，在纽约的麦迪逊花园广场与保罗、科比和霍华德并肩作战，将荣耀和天赋带回到骑士……游戏中与奇才三巨头的一役最为艰难，第四节开始时勒布朗等人已落后15分，要填上这个大坑需要玩家全神贯注，不犯任何错误。

总体而言，我们并不能说詹姆斯模式超越了2K11中的乔丹模式，毕竟“乔丹模式”基于真实的历史，能让人亲手经历回味乔丹的经典比赛。没有经历过那个年代的玩家们历尽千辛万苦控制乔丹战胜德雷克斯勒并刷出好数据后，很难不去网上回味一下这个恐怖的对手是何方神圣。而奇才三巨头、雷霆的浓眉哥+兰姆组合现在还乳臭未干，其传奇程度如何能与“滑翔机”“魔术师”相提并论？

次世代的脚步

从2K11开始，系列的销量上升到了400万级别。但因为缺乏竞争，最近几部作品显得极没有诚意，更多的是互相修修补补。将挡拆、空中接力等按键来回换位置，抢篮板和盖帽的难度一代高一代低……这代2K14已经足够好，操作更加舒适，碰撞更加真实，由小皇帝詹姆斯亲自挑选的歌曲也十分动听，可以说总体素质要高于前作2K13。但审美疲劳却促使着我们对游戏提出更高的要求。

好在次世代的作品已经来临了。借助新引擎EcoMotion，2K Sports在PS4和Xbox One上推出了次世代版本的2K14。借助更强的机能，游戏的画面效果有了极大的飞跃。不仅有了“动态表情系统”，人物模型也变得栩栩如生可以“数毛”。同时球员的投篮动作塑造也有了进一步的提升，并加入了臂展长度这个设定，即使是在同一个地方投篮，两次的动作也会有差异。

次世代版的2K14无疑是Xbox One和PS4上最好的游戏之一，其在画面表现上登峰造极，但系统上并没有太多过人之处，可以说只是本世代版本的翻版。我们期待续作会在操控上有进一步的改进，更加接近真实篮球。

值得注意的是，Xbox One版本的2K14中加入了语音识别系统，Kinect会监测到玩家的一言一行，只要你对裁判的判罚不满并出口不逊，就会吃到T（技术犯规）——你很可能因为这无意的一句话而送给对手免费的罚球输掉比赛。P



将手指放在右摇杆上，你就同时拥有突、传、投三重威胁



您能分清楚哪个是游戏里的，哪个是真实的勒布朗吗？

在2K14里，你也可以轻松让自己的禁区成为禁飞区

■山东 科曼奇复兴计划

进击的MOD

与诸多追求真实的模拟游戏一样，《叛乱》致力于为玩家营造真实的巷战体验，这必然会带来众多核心向粉丝的热捧，在起源引擎升级后，《叛乱》的复刻也是必然。但是制作组并没有很好地找准自己的定位，花大手笔的复刻换来的，依旧是一个MOD，缺乏大作“范儿”。



■ 虽然是MOD起家，但是游戏的细节丝毫不马虎，轻机枪的架枪，移动射击时的晃动都表现得淋漓尽致

叛乱
Insurgency
类型
射击
制作
New World Interactive
发行
New World Interactive
发售日
2014.1.22

《叛乱》MOD最早出现于起源引擎时代初期。目前拥有起源引擎游戏的玩家依旧可以免费玩到最原始的《叛乱》MOD。与当时很多强调娱乐性的MOD不同，它一开始就以营造最真实的CQB巷战作为核心目的。提出了很多颠覆传统的射击游戏理念。得到了广大玩家的好评。现在，New World Interactive将原来的《叛乱》MOD进行整合和升级，以独立版游戏的模式在Steam上出售。该作品继承了原MOD的诸多优点，同时又在画面，网络等方面进行了优化，可以说具备了跻身一线大作的潜质，但是制作组定位的失误使得它最终只能成为一个很有趣的小品级游戏 。

真实性与娱乐性的平衡

与原版《叛乱》MOD一样，本次叛乱复刻版的真实性首先来源于对游戏HUD界面的“不负责任”的删减。游戏中不显示武器的准星、玩家HP、弹匣子弹数量等信息。留给玩家的只有一个简洁的弹匣数量和任务目标位置的提示。同时游戏中的武器威力接近现实，突击步枪两三发子弹就能结束一名敌人的性命，从而使得玩家只能做到先敌发现，先敌开火。这种极端的设定使得玩家时刻都能感到由于信息匮乏所造成的强烈的压迫感。而这种压迫感也是游戏的最大乐趣所在。如果说CoD给你营造的是那种拿着高科技武器爽快的割草杀人的快感，那么叛乱绝对会让你想起童年拿着玩具枪和小伙伴们在胡同里打“枪战”的感觉。大量信息缺乏带来的是富有压迫感的拟真性。你永远不知道敌人的位置，因此在执行每一步行动的时候都要小心翼翼。也许拐过下一个拐角你就会和敌人撞个满怀，又也许你走着走着突然就中弹倒地。这种心理上的压迫会瞬间飙升你的肾上腺素，从而让你觉得无比的刺激。《叛乱》虽然是一个巷战游戏，但是它像《武装突袭》里一样，需要制定严格的战术，缓慢移动，交叉掩护，以求获得战术上的优势，每一个拐角都要探头侦查，每一个房间都要仔细的搜查。

另外游戏采用了元老级MOD《胜利之日》的重生系统，你的小队死去的玩家只能在一个阶段任务完成后重生。从而使得游戏在一个阶段出现人“越打越少”的情况，更加加剧了这种真实的压迫感。

同时，与《武装突袭》为代表的真实系FPS不同，《叛乱》的地图始终坚持中小尺寸的CQB近距离巷战地图，并且在前作的基础上进行了全新的重制。这使得《叛乱》的游戏节奏虽然慢于传统射击游戏，却又比《武装突袭》等军事模拟游戏要快。游戏提供6种不同的模式，并加入了单人训练和合作对抗AI的玩法，都使游戏的可玩度大大提升。无论哪种游戏模式都有明确的任务和规则需要玩家遵守，并在载入时给玩家明确的说明。这样就不会出现《武装突袭》这类游戏由于自由度太高导致许多新玩家进入游戏后却不知道该玩啥的问题。新《叛乱》整合了原版MOD中的诸多特点，同时又根据时代发展的需要加入了新的游戏模式和玩法，使得它在模拟军事游戏的专业性和普通FPS射击游戏的娱乐性上达到了完美的平衡。

质量的提升与缺失

相对于前作，本作最大的进步是基于新起源引擎的画质提升，不仅加入了更加清晰的材质贴图和光线效果，游戏同时还加入了动态模糊等当今FPS游戏标配的视觉效果，这使得新《叛乱》的画质比起前有了质的提升。与原版MOD偏黄色的基调不同，本作美工上吸取了一些CSGO成功的经验，游戏整体以冷色调为主，但又通过动态渲染模拟出了阳光的曝晒以及风沙的模糊，很好的表现出中东地区的天气特点，同时又通过冷色调烘托游戏的压迫感。另外制作组还加入了游戏内的背景音乐，界面也经过全新重制，玩家现在可以通过游戏内置的专用过滤器过滤在线的所有服务器。这些都让玩家感觉这不仅仅是一个简单的MOD，而是一个独立制作的游戏。

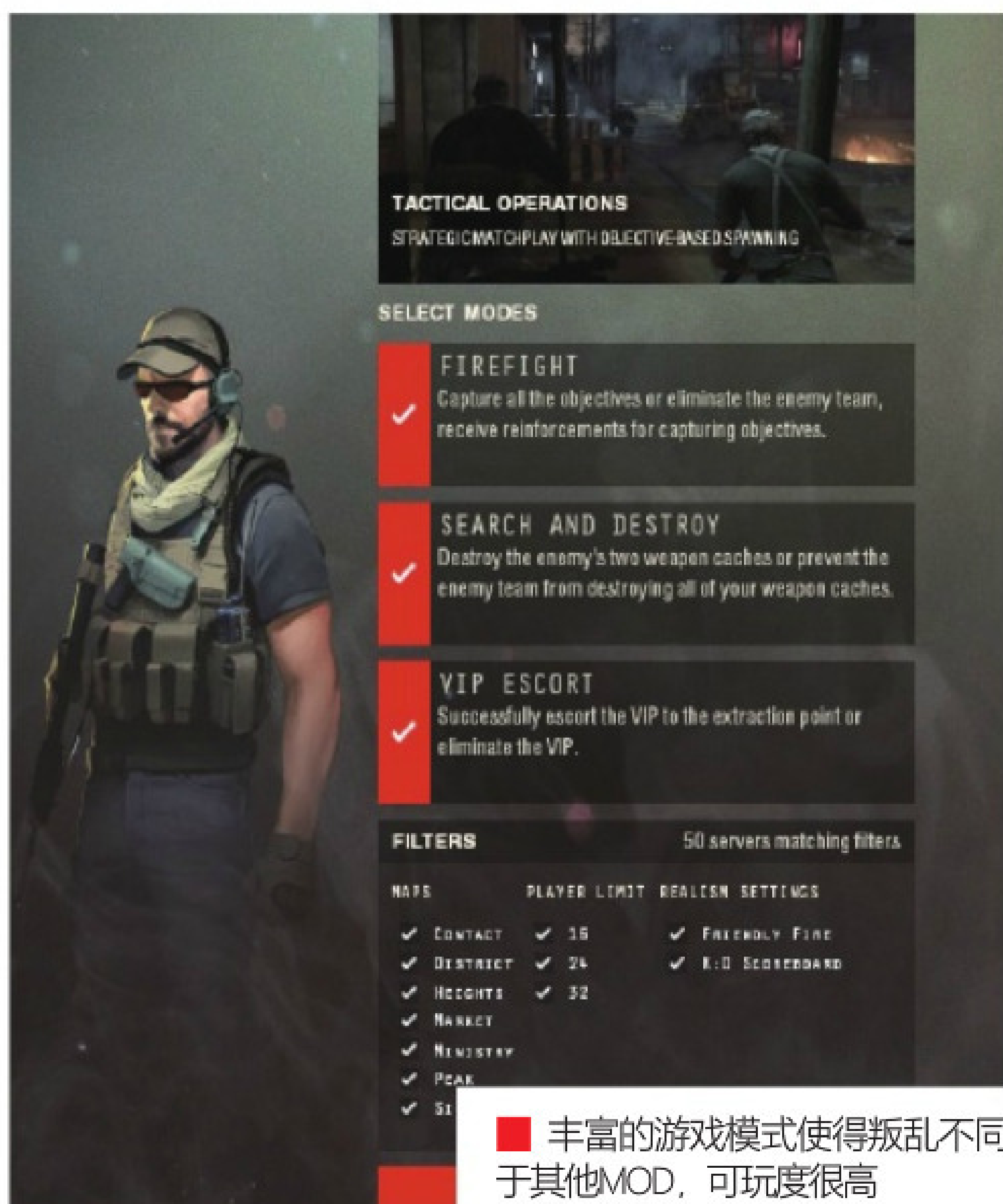
但是正是由于前面提到的这些提升使得玩家对这款游戏的印象从一个MOD变成了一个游戏，从而当我们以一个独立游戏的角度审视《叛乱》，很多问题就显得无法接受。比如少的可怜的武器和装备，缺乏自由度的离线练习模式，无法保存武器包，略坑爹的武器音效，不支持好友组队，职业之间的差异性太小等问题。虽然这些问题都不至于影响到玩家的实际游戏体验，但是它们的确使得游戏“大作”的感觉突然消失，让人意识到这原来还是一个MOD。制作组既然有心复刻，为啥不能做的更加完善一些呢？好在New World Interactive保留了作为MODer最大的优点：倾听。目前他们承诺会在社区上吸取玩家更多的意见，在下一次更新中进一步优化《叛乱》的诸多设定。我们也希望这个从MOD成长起来的游戏，能够变得更加完善，真正成为FPS界的一线大作。P



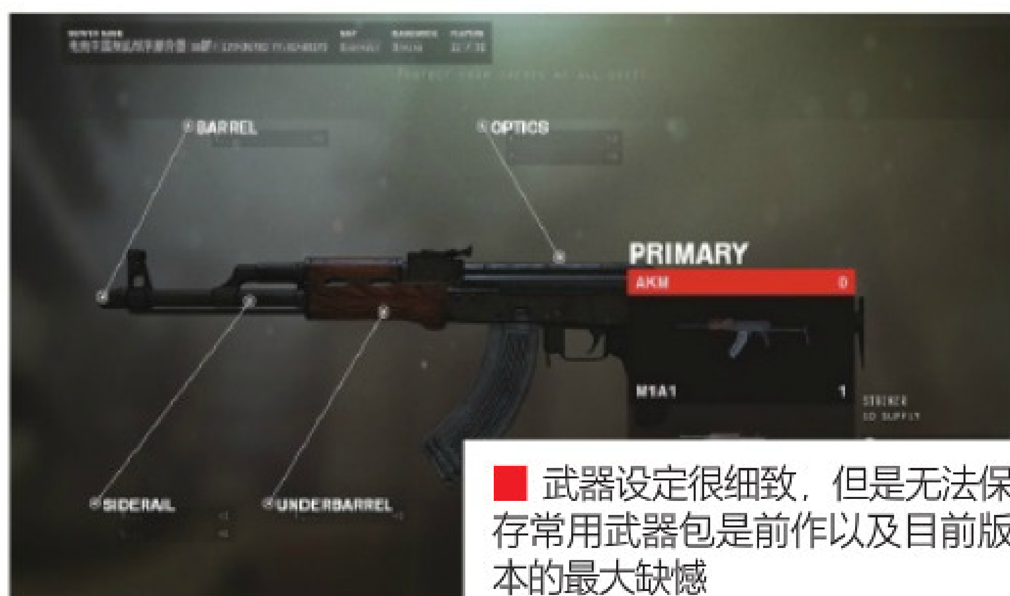
■ 同为沙漠风格，新叛乱的地图在表现干燥的环境同时，表现出一种冷艳的效果



■ 虽然主打巷战，但与其他射击游戏不同，《叛乱》的接敌距离非常远，这点上它更接近于“武装突袭”或者“战地”系列



■ 丰富的游戏模式使得叛乱不同于其他MOD，可玩度很高



■ 武器设定很细致，但是无法保存常用武器包是前作以及目前版本的最大缺憾

■浙江 木然

因为双生，所以超凡

游戏电影，或者说电影游戏，可能是近几年来游戏圈里比较明显的一股趋势。无论从剧情、脚本、分镜还是制作手法上来看，现今的游戏确实是越做越像电影了。同为商业性极强的艺术作品，游戏和电影在某些方面可谓高度契合。

因而当《超凡双生》这种互动式电影游戏出现时，玩家们才不会感觉到突兀或者是不适，反而认为它成功集二者之所长，堪称一部里程碑式的作品——在网上对这款游戏呈现两极分化的评价中，这样的溢美之词并不少见。我们可以将其理解为游戏电影化的一次大胆尝试获得了部分人的认同，其中更有不少专业的影评人士。

而他们看待《超凡双生》的角度也跟一般的玩家不同：游戏性并非首要，其他的电影元素才是重点，比如镜头语言的运用。作为一款电影游戏，《超凡双生》运用大量的分镜表现剧情氛围与人物的内心世界，这种手法不仅被用于过场动画，还被巧妙地嵌入了由玩家操作的内容。

换句话说，整个游戏当中，每一个画面都是有讲究的；只要你仔细观察，就能得到相应的解读与暗示——当然，这只是我的个人猜测，但我认为一部真正好的作品，就是应该让每个观众都有自己的思考，毫无疑问，《超凡双生》做到了这一点。

蒙太奇杂烩

蒙太奇是电影创作的主要叙述手段和表现手段之一，具体表现为对镜头有意的剪辑与拼接，使之表达出作者想要表达的内涵。在著名的动画电影《秒速五厘米》中，导演新海诚多次使用交叉镜头展示男女主角分处两地看似有交集实则无关联的生活，深刻表现了那种人与人之间遥远的距离感。这种来回切换、“花开两朵”的镜头处理就是蒙太奇。简而言之，蒙太奇就是导演（开发者）刻意地利用镜头来表达个人观点或情绪，它并非客观地反映现实，而是以主观的角度将其改造。

还记得《超凡双生》当初放出的那段惊艳四座的预告视频吗？主角茱蒂遭到FBI的追杀，开着摩托逃到一个小镇，镜头先是给了埋伏在路边的一个士兵（他给茱蒂的摩托来了一枪），紧接着茱蒂摔车受伤，几辆警车立即神速支援，这时镜头拉远，高楼上的狙击手已经就位，马路两侧各给一个警车堵路的镜头，表示已经无路可走，然后以狙击手视角向上移动，一辆直升机到达现场，最后是很老套的警察喊话“你已经被包围了”——几个镜头的组合立刻就编织出一种“天罗地网”的危机感，而目标仅仅是一个女孩，这给后面的战斗奠定了良好的氛围（因为大家都喜欢看残血反杀）。用这个桥段来展现茱蒂强悍的能力再合适不过，大家看了以后都觉得：“哎呀，这妹子为何这么凶残。”

当然，拥有这样的能力也是要付出代价的。早在茱蒂之前，她的母亲诺拉就已经有了一段非常悲惨的人生。在精神病院的闪回记忆中，关于诺拉的几个镜头都得到了很有效的剪辑处理，包括展示诺拉与茱蒂相似的能力、诺拉怀孕（给了她的肚子几个特色）、诺拉生产但孩子被带走。

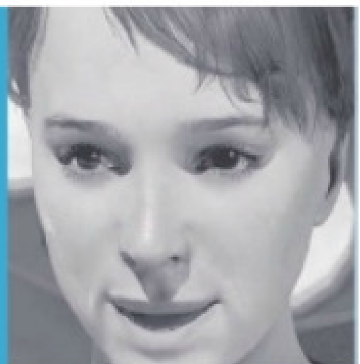
其中生产这一段采用了交叉蒙太奇的手法，一边是诺拉苦苦地哀求与挣扎，另一边则是孩子被带走，产房门被无情地关上，最后以茱蒂被人收养，诺拉被强制药眠作为收尾。闪回内容只有短短一分钟不到，却简明扼要地交代了从诺拉到茱蒂这两代人的悲剧，穿插其中的画外音也基本上是给科学家们拉足了仇恨，同时为茱蒂的“复仇”之举提供了足够的理由。很难想象如果离开了蒙太奇，这个故事讲起来得是多么冗长，届时不仅导演头疼，连玩家也会感到很不耐烦。而且这段闪回又把人类的自私与贪婪表现得如此极致，对于茱蒂后来的转变与觉醒是一个非常好的铺垫。

以上这两个例子展示了蒙太奇在推进剧情的作用，而从大到整个游戏的角度看，《超凡双生》讲述的是主角茱蒂从8岁到23岁的故事，时间跨度长达15年，其中的信息量可想而知，所以游戏必须采用取简舍繁的章节结构，专挑茱蒂成长中的重要事件来讲，而且编排者还有意打乱了时序，让剧情在对茱蒂人生不断的回溯中展开，实则起到了补充说明的作用。这样的做法也达到了蒙太奇的效果，因此从电影的角度看，整个《超凡双生》游戏其实就是一场别开生面的蒙太奇杂烩。

长镜头幽灵

艾登是游戏中无法忽视的存在，他是茱蒂的守护神，同时又是茱蒂人生不幸的开端与祸源，而且他的行动几乎是完全由玩家掌握的，这就使游戏又具备了一定的代入感——当玩家观看茱蒂的这场人生大戏

超凡双生
Beyond: Two Souls
类型
冒险
制作
Quantic Dream
发行
SCE
发售日
2013.10.8



夺女之恨

任诺拉苦苦哀求，茱蒂还是被夺走了，这段剧情也为整个游戏设下了一个基调

时，他会发现他并不是一个完全的旁观者，而是以艾登的视角一定程度上介入了茱蒂的生活，无形中便将自己等同于那个不会说话的幽灵了。通过艾登之“眼”与“手”，玩家可以充分浏览场景，并对场景中的许多人或物实施影响，甚至可以改变一部分剧情——当茱蒂的养父母决定抛弃茱蒂时，玩家可以控制艾登，令他的养父窒息，以此惩罚、报复他。虽然游戏过于简单的操作方式限制了玩家的自由，但进入到艾登部分时，玩家便有了充分发挥的空间，去帮忙，去恶作剧，去做一些凡人无法做到的事，以满足你探索的欲望。

当玩家进入艾登视角时，他可以自由操纵艾登去观察场景中的一切事物，这个设计就像是电影中使用的长镜头。所谓的长镜头，被也称为一镜到底、不中断镜头或长时间镜头，是一种相对于蒙太奇的拍摄手法。2002年俄国导演索科洛夫执导的《俄罗斯方舟》（又名《创世纪》）就是一部堪称“影史上的里程碑”的长镜头电影，该部电影穿梭于冬宫33个房间，动用800名以上的演员，全片90分钟的时长，竟然只是用了一个长镜头从头到尾完成拍摄，可以说是相当厉害。

长镜头拍摄非常考验导演的调度和时间掌控力，短短几分钟的镜头可能就得拍上一天，而如此大费周章的事情，到了游戏里就简单多了——艾登几乎就是自带摄像头，至于玩家嘛，自然就是导演了，导演让镜头拍哪它就得拍哪，而且还能决定镜头里发生什么不发生什么，这么牛的长镜头你上哪找去？所以说艾登不仅是一只幽灵，他还是一只了不起的“长镜头幽灵”。

那么，长镜头幽灵艾登的设置，对游戏有哪些影响呢？这要从长镜头的本质说起。与通过短小影像的组合产生化学效应的蒙太奇不同，长镜头以无剪辑镜头的方式，力求还原客观现实，这对于演员的演技是一个极为严苛的考验，因为它要达到的是一个最真实自然的效果，换而言之，就是让观众不出戏，至少让他们觉得看到一切都是有理可循，而非导演安排。当小茱蒂的能力引来恶灵觊觎，独自缩在二楼的房间时，玩家操纵艾登来到楼下，可以看到茱蒂的养父母正因是否该继续抚养茱蒂而争吵；当CIA的雷恩来到研究机构要求带走茱蒂时，艾登可以看到雷恩对命令的坚持以及茱蒂的监护人奈森的为难。类似的例子还有许多，这些“流程外内容”作为剧情的一部分很好地塑造了人物形象补完了故事情节并让观众觉得接下来发生的事“有理有据使人信服”——这是长镜头幽灵的作用之一。

而另一个作用大概就跟电影无关了。《超凡双生》中所有的战斗部分几乎都有艾登的参与，尤其是面对捉摸不定的灵体，只能依靠艾登的力量去消灭他



■ 艾伦·佩姬的倾情演出给我们带来了一个真实的茱蒂



■ 通过艾登视角窃听茱蒂养父母的争吵



■ 一群打一个被反杀，会不会玩？


■ 整个游戏其实就是一场蒙太奇杂烩

们。这些互动内容算是对贫乏的游戏性的一个补充。

我个人的观点是，茱蒂的部分，她的整个充满了自毁倾向的人生大冒险，反映的是作品的感性世界，而艾登则是遵循着一种终极理性，即保护宿主（茱蒂一死他也会消亡这点应该没有争议），让她和自己都生存下去，因此他代表的是理性世界。理性和感性就像一枚硬币的两面，通常不可得兼，但《超凡双生》却运用两种不同的镜头语言获得了全部，是所谓“因为双生，所以超凡”。

镜头可以说话

“镜头是可以说话的。”这个说法不知你有没有听过。评判一个电影的好坏有很多种标准，其中之一就是对于镜头的把握。

当你看到一个画面时，你会从构图上感觉到某种情绪，它指引你获取该画面想要表达的内涵，这就说明这是一个有料的镜头。电影《海上钢琴师》中，主角1900准备走下轮船的那一刻，导演在船和陆地之间给了一个仰视镜头：一边是熙熙攘攘的码头，另一边是朝夕相伴的轮船，1900就站在桥上犹豫不决。从剧情上看，寓意很明显，码头代表的是陌生却充满未知的“外面的世界”，而轮船则象征熟悉但与世隔绝的“家”。最后1900选择将礼帽一扔，放弃接触外界的机会，回到了他的“小世界”中。这又是导演玩的一个小把戏：我就是不想出去，我宁可沉浸在自己的世界里，也不想放弃自己本来的面目。那顶随风而去的礼帽，实则暗喻了在文明世界中生存下去必备的伪装。1900作为一个真性情的人，果断丢弃了虚伪的面具，带着自己的纯真继续留在船上，留在他熟悉的听众身边。

《超凡双生》中“霍瓦纳沙漠”这一章由于沙漠这个独特场景天生广阔，构图空间相对充分，几乎可以直接拿来当影视构图的教材使用。例如刚开始茱蒂在州际公路上漫步时，导演使用远景镜头展现了沙漠荒凉壮阔的地貌与茱蒂独自前行的身影，体现了旅途中无尽的苍凉与孤独感，为接下来的剧情转进提供了铺垫。

在茱蒂入住保罗家的第二晚，她不听劝告离开屋子，结果遇到了巨大灵体的袭击。在灵体现身的镜头中，画面前后一共出现了三重景深，分别为躲在石头后面的茱蒂、保罗家的屋子以及灵体在沙尘暴中显露的狰狞面目，前两重景深被压缩到画面的二分之一，而剩下的半张屏幕则用来展现灵体那张恐怖的脸。这个典型的封闭式构图带来了巨大的压迫感，让观众充分感觉到灵体的强大与不可战胜。在付出了许多努力与代价，包括老妈妈西马沙尼的牺牲之后，众人终于成功封印了灵体，茱蒂也借此找到了继续前进的动力。在茱蒂告别众人离开沙漠的镜头中，西马沙尼居然又诈尸出现在家人的身边目送茱蒂远去，这可不是什么彩蛋，西马沙尼的“复活”实际上是对游戏主题的一个呼应——死亡并不代表消失，逝者还会以某种方式存在，继续陪伴在生者的身边，西马沙尼如是，艾登亦然。

关于《超凡双生》我想谈的还有很多很多，不仅是从镜头语言上，还有其他的方面，但今天我只能点到为止。作为一个普通玩家，能够接触这样一部杰出的作品并对其作出自己的解读，我感到很荣幸。当然，本文只是抛砖引玉，我非常期待专业人士的意见，从更深入更完美的角度，为这部里程碑式的游戏电影添上最好的注解。P


西马沙尼的“诈尸”再次呼应游戏主题


三重景深展现灵体的恐怖与巨大


远景镜头充分表现了旅途中的荒凉与寂寞


操纵艾登完成对这群熊孩子们的复仇


《海上钢琴师》的这个画面已经成为了影史上的一个经典瞬间

2014年中国手游的血海战场

端游巨头杀入手游市场上演“七雄争霸”



■北京 silvershark

年年都说今年是手机游戏元年，然而时间到了2014年没人再这么说了，因为手游这块蛋糕已经大到没有一家相关厂商不盯紧它了。

2014年伊始，随着阿里巴巴在“2013年度中国移动游戏产业年会”上宣布进军手游市场，国内互联网的BAT（百度、阿里巴巴、腾讯）三巨头已悉数加入手游战局，令手游圈的竞争变得愈加激烈。2013年被誉为手游爆发之年，市场规模在2013年实现了井喷式的增长，达到了112.4亿元，同比增长246.9%。正如业内人士所言，手游只用了1年的时间就走完了端游10年、页游3年才走完的路。

由于端游巨头们在端游领域一直盈利丰厚，过惯了舒服日子，在早期手游市场集体缺席，直到2013年的下半年开始，才真正重视进而进军手游市场。虽然巨头们受制于规模庞大而转型较慢，但巨头们手握大笔现金，也拥有多年人才积累与渠道资源，这些都是它们的优势。可以预见，随着端游巨头的杀入，2014年手游将成血海战场，甚至比以往的端游与页游之争惨烈百倍，市场格局也将迎来新一轮的大洗牌。国内最具实力的7家上市端游公司（腾讯、网易、搜狐畅游、盛大、完美、巨人、金山）在手游市场上都有大小不同的动向。其中腾讯握有手机QQ、微信以及应用宝等平台级的强势渠道资源，是最强的一极。正如“强秦”的拼音缩写为QQ那样，在端游七巨头中，腾讯的表现无疑是强秦，其它6家厂商不少还处在试水阶段，目前还看不出更深入的动作，所以有待观察。但无论如何都可以肯定今年将会上演宛如战国时代“七雄争霸”般的群雄乱战格局，我们在这里一一盘点。

腾讯游戏——企鹅帝国欲一统江湖

腾讯在2013年下半年突然发力的表现，彻底颠覆了整个手游市场格局。2013年上半年，腾讯只有《QQ御剑》这一款重度回合制RPG手游进入千万流水俱乐部，但从微信5.0游戏中心内置的试


▲微信5.0上线的首款手游《飞机大战》掀起全民打飞机的热潮



▲腾讯首款月入过亿的手游《天天酷跑》

水之作“飞机大战”开始，腾讯终于祭出了它的大杀器——目前公认为移动互联网唯一船票甚至是诺亚方舟的微信，加上同胞兄弟手机QQ以及近亲应用宝的助力，腾讯真正将手游市场推进到全民游戏时代，同时也让手游产品从此跨入月营收过亿的新时代。微信与手机QQ平台强大的社交关系链与病毒式传播特点，让腾讯在打造“天天”系列等上手简单且用户量巨大的休闲游戏时无往而不利，而卡牌游戏《全民英雄》的成功也证明了微信一样能助推重度手游，甚至还能令老游戏焕发新生，如《节奏大师》《刀塔英雄》（也就是现在的《全民英雄》）以及将要发行的回炉老产品腾讯版《神魔之塔》。

直到最新上线的“打飞机”升级版《全民飞机大战》为止，腾讯在2014年初最多曾占据App Store的iPhone畅销榜Top10中的7个位置，距离马化腾在2013年底提出的Top10全归腾讯的目标已经不远。但腾讯真要实现马化腾拿下Top10高位排名的目标也不轻松，因为有两个强劲的对手《我叫MT》与CoC（部落战争）一直牢牢地占据5、6名的位置，极大地阻碍这个目标的实现。目前已有4款产品能帮马化腾站稳Top10，分别是《全民飞机大战》《天天飞车》《天天酷跑》与《全民英雄》。

从腾讯目前已对外披露的储备产品来看，有类CoC手游《城堡争霸》，港台地区第一人气卡牌手游《神魔之塔》等，预计腾讯将从格斗类、射击类或者塔防类、音乐舞蹈类，甚至策略与MMORPG等不同类型的手游发力，直至实现Top10全覆盖的目标。对此最大的阻力可能来自于内部，微信方面可能会担心推广游戏过多影响用户体验。

网易游戏——推广易信为布局手游

在2013年Q3的财报分析会议上，网易CEO丁磊表示，做易信的重要目的就是布局手游渠道。在页游火爆时期，网易也曾试水过涉足页游市场，但因为缺乏平台优势而没能分到一杯羹。如今手游时代来临，作为端游老二的网易很早就意识到渠道对于手游的重要性，所以欲自建渠道以向老大腾讯叫板，这也是网易在微信已在移动IM领域一家独大的情况下仍坚持推广易信的主要目的，网易的云音乐、云阅读、云笔记，都是在为后面的手游业务铺路，自造渠道。

作为端游时代拥有最强研发实力的国内厂商，网易已经为2014年的手游大战准备了许久，拥有一大批储备产品，但除了最早的试水休闲游戏《太空战机：极乐空间》外，其它的手游都还没正式上线，甚至都还没对外曝光。在所有的产品之中，最受人瞩目的当属代理暴雪出品的《炉石传说》，另外还有改编自旗下端游大作的卡牌游戏《迷你西游》、ARPG《天下HD》、策略对战手游《进击的巨龙》以及社交类手游《海岛总动员》。

《我叫MT》的火热，让世人见识了“魔兽”IP（知识产权）的强大威力，那么暴雪官方出品的《炉石传说》表现将会如何呢？市面上取材于网易支柱产品《梦幻西游》且脱胎于《我叫MT》的卡牌手游《悟空去哪儿》也有不俗的成绩，网易官方出品的卡牌手游也值得关注，加上今年ARPG普遍被看好，《迷你西游》《天下HD》等都有良好预期。

很少涉足代理业务的网易最近还传出将代理韩国塔防手游Tower of Odin，此举彰显出网易要在2014年度的移动游戏市场大干一番的迹象，基于一贯以来网易所走的精品路线，它今年的表现值得期待。

搜狐畅游——豪掷30亿重金谋求必赢

依靠《天龙八部》《神曲》《弹弹堂》等产品的成功，畅游在端游与页游领域都做到领先地位，面对2013年汹涌而来的移动游戏大潮，畅游很早就开始布局，它在2013年与完美世界联合发起的金庸小说维权大战引发业内高度关注。

畅游布局手游之初，虽然也曾代理《仙落凡尘》这款页游移植产品，但总体而言研发要重于代理：如最初试水的《别动我的奶酪》，去年重金力推的《天龙八部移动版》《篮球公敌》都可以看作是当前热门单机与卡牌的自研模仿版。

《天龙八部移动版》属于“含着金钥匙出生”的重点产品，邀请到张纪中版《天龙八部》的乔峰扮演者胡军代言，在上线之前还搞了一场轰轰烈烈的



▲腾讯拿下SE出品的卡牌+塔防类手游《三国志乱舞》大陆地区代理权


▲SE出品的卡牌+塔防手游《三国志乱舞》人设


▲借助微信与手机QQ庞大的用户，《全民英雄》在收入上成功超越了《我叫MT》


▲网易获得暴雪官方出品的卡牌游戏《炉石传说：魔兽英雄传》代理权


▲网易脱胎自端游《天下3》的ARPG手游《天下HD》



▲网易做易信是为了布局手游，并向腾讯叫板

金庸小说维权大战，花费千万级重金采用端游式营销手段来推广，估计是想复制端游《天龙八部》的成功，初期也曾杀入App Store双榜前10，但奈何作为《我叫MT》的“好儿子”，本作在2013年陆续上市的数百款卡牌游戏大潮中还是被彻底淹没了，目前在App Store上已经基本找不到踪影。

也许因为自研出师不利，财大气粗的畅游暂时改为在代理业务方面发力，先后宣布花费千万级重金签下广州谷得S级手游《我要封神》以及韩国Smile Gate旗下大作Eastern Blade（后改名为《谁是大英雄》），官方号称耗资3个10亿的“必赢计划”将其代理业务推向高潮。在“必赢计划”发布的同时，畅游还宣布授权成都一家手游厂商开发3DRPG武侠类手游《金庸武侠传》，同时自家也在布局研发多款产品。

在此，我们不妨来见识一下畅游那充满土豪气息的“必赢计划”。2013年12月20日，搜狐畅游召开“2014移动游戏新品暨战略发布会”，宣布于2014年启动“必赢计划”。据畅游移动事业部掌舵人陈国军在现场介绍，该计划命名为“必赢”取自10亿的英文单词billion的谐音，也彰显了畅游将这一战略贯彻到底的决心和信心。整个“必赢计划”中的“十亿”包含3层含义，即：在2014年一年内投入10亿版权金收购产品，2014年至2015年两年内花费10亿推广费用来发行产品，从2014年起，通过3年时间，用卓越的运营提供累计超过10亿元的分成来回报开发团队。

盛大游戏——海外精品代理产品为王

作为在端游时代最早通过代理发家的巨头，盛大游戏直都更倾向于走海外精品代理路线，在手游方面同样如此。虽然盛大在研发上也有布局，但在市面上能够掀起波澜的大多都是国外大作的代理产品。盛大在中国市场推出手游《百万亚瑟王》取得成功，它在手游领域开创的端游式营销手段给渠道为王的手游市场以极大的冲击。

在《百万亚瑟王》成功后，盛大在2013年8月20日宣布开启移动游戏平台精品店战略，并推出官方定名为“G家”的移动手机游戏运营平台，继续贯彻海外精品代理战略。目前已经曝光的重要产品有《锁链编年史》《魔物狩猎者》等，其中以《龙之谷》《彩虹岛》等为题材的手游产品在2014年蓄势待发。2013年第3季度，盛大游戏的手游收入已占公司总收入的近14%，据盛大游戏CEO张向东提出：希望未来3年手游营收占盛大游戏收入50%以上。

完美世界——多渠道出击研发为王

完美世界很早就着手布局手游，2013年随着手游市场的爆发，完美真正发力并迎来了收获之年，在已上线的产品当中最为成功的当属《神雕侠侣》。作为2013年最成功的手机游戏之一，回合制武侠RPG《神雕侠侣》推出后不久就在中国区的iPad下载榜上排名第一，单日充值一度突破200万元人民币，月流水超过6000万。2014年首发的魔幻题材ARPG《神鬼幻想》延续了《神雕侠侣》的成功，据说公测即达到1500万流水。两款游戏让完美世界成为2013年端游公司里唯一一家有两款产品进入Top10的企业。此外，卡牌手游《楚汉传奇》在泰国也大受欢迎，多平台舞蹈游戏Touch也取得不错的成绩，以上游戏都证明完美世界在手机游戏方面强大的研发和推广实力。

得益于多年在端游领域的耕耘，完美世界在手游领域最大的优势还是自主研发的实力。无论是《神雕侠侣》还是《神鬼幻想》，都是端游团队基于成功的端游作品特别打造的精品手游。《神雕侠侣》有同名手游与端游，《神鬼幻想》则脱胎于《神鬼传奇》。完美世界的另一大优势在于其手握大量版权，如金庸的《笑傲江湖》与“射雕”三部曲以及大量网络热门小说等。虽然目前完美世界取得佳绩的手游都是自研产品，但它已经投资了10余家手游团队，同时也有相关的代理业务在进行中。此外，作为DOTA2的代理商，眼看DotA题材手游《全民英雄》如此火热，完美不会对DOTA2的IP游戏不动心。可以预见，2014年完美世界在移动游戏领域还将会有更大的动作。

巨人网络——进击的巨人出手过于缓慢

就在其它端游巨头大肆进军手游的时候，巨人网络却高唱反调。虽然它将



▲网易代理韩国第一人气塔防类手游作品Tower of Odin


▲“2014搜狐畅游移动游戏新品暨战略发布会”推出涉及总金额高达30亿的“必赢计划”


▲搜狐畅游推出仿《保卫萝卜》的首款手游《别动我的奶酪》



▲搜狐畅游曾以“玩《天龙八部（移动版）》，送土豪金5S”进行互动营销



▲盛大将卡牌手游《百万亚瑟王》引入国内，端游化营销手段给渠道很大冲击

手游提升到新的战略高度，CEO刘伟也对外表示要组建百人研发团队，但仍在全力打造2D武侠端游《江湖》的总裁纪学锋却表示：“作为一家上市公司，巨人网络不会把宝押在手游上。”并抛出“端游好比几辆豪车开在四车道，手游是千军万马挤在一车道”“端游的车道只能奔驰宝马，手游的车道可能自行车就跑”等言论，公司CFO张颖也曾指出：未来2到3年，巨人网络的手机游戏和网页游戏贡献营收不会超过总营收的20%。

由此可见，巨人网络对于手游还在持观望态度，甚至有可能还认为手游只是小打小闹，但巨人网络正在重点布局手游已是事实。史玉柱也表示移动端是互联网的未来，他指出：“巨人为手游做了大量准备工作，未来一定要开花结果。”在阿里巴巴近日宣称要搭建手游平台之后，凭着史玉柱与马云的良好私交关系，巨人有很大的可能性与阿里巴巴进行合作。目前巨人正在谋求私有化逃离纳斯达克资本市场，而手游在国内A股正受到火热追捧，巨人虽然仍是一家以端游为核心的游戏公司，但对手游必有后招，比如《征途手机版》就已进入紧锣密鼓的研发阶段。

金山——双线并行精品战略有望逆袭

金山软件集团是国内最为老牌的IT公司之一，游戏运营早已成为其重要收入。在手游方面，金山游戏旗下有两大子公司各自进行侧重点不同的战略发展路线：其一是金山网络主要利用手机安全软件（如金山电池医生、猎豹浏览器等）的庞大装机量而搭建的运营平台。平台实行精品代理发行路线，目前已成功地运作了《天天爱西游》等热门产品。其二是金山游戏真正的根——西山居游戏。它以研发业务为主导，并且兼顾代理业务。

2010年末，金山集团旗下最大游戏工作室西山居完成内部MBO。西山居一直深耕端游领域，2012年底金山软件张宏江对外宣称，金山游戏将全面向移动互联网转型，新立项全是页游和手游，不会再有一款端游。据悉，目前西山居游戏除了在珠海大本营重点布局手游以外，还在北京、广州等地设研发基地，所有产品都由西山居游戏CEO邹涛亲自把关，坚定不移地贯彻精品战略路线，宁可发力稍慢也要保证质量。

西山居游戏颇具历史。工作室成立于1995年，系金山软件乃至中国游戏产业最富盛名的游戏原创力量之一。2013年5月，西山居北京分公司正式成立，正式发力移动游戏市场。据了解，作为西山居游戏移动市场排头兵，未来1至2年内，西山居游戏（北京）将布下重兵，组建超过300人的游戏研发团队，并实现研发运营一体化。西山居游戏今年即将杀入手游市场，必会成为一支不可小觑的力量。18年的研发技术积累以及横跨端游与手游的双引擎战略，加之西山居游戏人的心平气和、不急不躁的踏实作风，这支生力军将会给2014年的手游乱象带来怎样的变数呢，它是否能逆袭改变手游格局呢？这些都值得我们期待。

目前西山居的手游动态外界知之甚少。已上线的只有一款基于《剑网3》美术资源与引擎制作的试水之作《萝莉跑酷》。对外披露即将上线的产品是由北京西山居研发的两款三国题材产品《代号：三国X1》与《代号：三国X2》，分别涉足3D回合及卡牌两大领域。据悉，在西山居整体的研发布局中，即将上线以及筹备中的产品将超过十款，横跨武侠、奇幻、三国、魔幻等多个题材，《剑侠情缘》手机版有望今年年中推向市场。

结语

除开以上的端游巨头“七雄”，其它的端游公司里，值得注意的还有空中网、光宇华夏、游戏蜗牛等，限于篇幅不能一一盘点。一些在2013年已称雄一时手游公司，如中国手游、触控科技、飞流九天、昆仑游戏等在2014年端游巨头集体入局后能否继续称雄还有待观望。此外，还有一些不可忽视的另类巨头，也就是把持着用户量与渠道上游资源的阿里巴巴、百度、360等厂商，它们将与端游巨头合纵连横，共同对抗强秦腾讯，力求改变腾讯一家独大的局面。而UC九游、小米游戏、陌陌游戏等运营平台也能对手游格局产生不小的影响。

虽然格局似乎明朗，但谁也不能保证不会突然杀出一匹黑马，比如中国移动在2014年也传出进军手游的消息，还有更早之前借助热门综艺节目《爸爸去哪儿》IP推出同名跑酷手游的湖南卫视等。大部分能成为黑马的公司只能是做产品内容的CP，限于资金与实力等因素，不太可能做成具有垄断性的平台公司，所以在2014年会有无数小团队被清洗出局。

2014年的手游大战，将会比以往的端游与页游争夺战惨烈百倍。目前的市场格局还只是在预演阶段，众多巨头仍在热身，真正的大战还在酝酿之中。2014年的手游大战必将变成硝烟弥漫、血雨腥风的战场，鹿死谁手且看英雄谁封侯。


▲《百万亚瑟王》因其精美的原画人设、著名声优的献声而拥有极高的人气


▲完美世界卡牌手游《楚汉传奇》中大汉皇后赵飞燕的原画与COS照对比



▲完美世界推出回合制RPG手游《神雕侠侣》获得极大的成功


▲巨人网络总裁纪学锋表示：不会押宝手游



2014年1月网游测试简表

游戏名称	状态	开发	运营	测试时间
降魔	首测	亿佳网络	亿佳网络	2014年1月2日
画皮Q传	终极内测	麒麟游戏	麒麟游戏	2014年1月3日
古羌传奇	荣耀测试	武道数码	武道数码	2014年1月3日
地城之光	卖萌测试	EYEDENTITY	盛大游戏	2014年1月5日
射雕ZERO	起源封测	完美世界	完美世界	2014年1月7日
江湖	研发测试	巨人网络	巨人网络	2014年1月8日
音乐侠	初恋测试	蜗牛公司	蜗牛公司	2014年1月8日
TERA	核心首测	BlueHole	昆仑万维	2014年1月9日
神仙与妖怪	首测	东谷科技	东谷科技	2014年1月9日
真爱西游	复活首测	成都魔方	宏柳网络	2014年1月11日
众神争霸	技术二测	腾讯	腾讯	2014年1月13日
编号DH	深蓝测试	金山软件	金山软件	2014年1月13日
江湖总动员	二次测试	联易互动	时代奇域	2014年1月14日
沃土	内测	Ankama	迅鸟网络	2014年1月15日
摩登原始人	开放测试	成都寰宇	友为网络	2014年1月15日
诛邪	封测	青瓷数码	吉比特	2014年1月15日
FIFA OL3	揭幕内测	EA	腾讯	2014年1月16日
创世神话	终极封测	超游网络	蓝波万游戏	2014年1月21日
项羽	技术内测	远明科技	远明科技	2014年1月21日
女神三国	首次封测	青瓷数码	吉比特	2014年1月21日



月评

似乎是为了回应2013年底各类报道对客户端网游的唱衰之声，2014年初的网游测试显得波澜不惊。总数不到40款的游戏测试数量创下2013年暑期以来的新低。在测试榜单上也没有出现太多新面孔。《冠军对决》《FIFAOL3》《众神争霸》等作品都是2013年底即开始高频率连续测试的游戏。昆仑的TERA虽为国服首测，但这款游戏却早不算新游戏。至于盛大的《地城之光》则显得底气不足，现在看来这个项目也许从一开始就该开发成手游项目。此外，厦门吉比特则通过发扬其“每月测、月月测”的精神继续常年赖在游戏测试榜上不下线，其1月测试游戏甚至力压腾讯达到3款之多。不过如《女神三国》这样的游戏，光看这个游戏名称就不由让人担心其游戏素质。

每逢传统假期网游测试数量就会锐减已成中国网游的传统。一方面玩家节假日走亲访友对网游关注度普遍下降，另一方面游戏公司也需要在此期间进行项目评估与人力资源重组。所以在1、2月份这样的时间段里，玩家看到的不是注目的网游大作亮相，而是各网游公司员工的年终奖晒单。这些奖金与工资单倒也从一个侧面反映出当年最为火爆的游戏都有哪些。



▲吉比特的《格子RPG》已经测试了将近一年还在测试，某种意义上也算创记录了

6

开发 雪羽网络　运营 中青宝　状态 内测

天空之剑

有时候，所谓的创意不一定是玩家想要的改变，所谓的保守也不一定是游戏的鸡肋。





这款游戏的总体架构与《地下城勇士》很接近，以2D动作为卖点。下副本的方式、强化装备的吸金点、章节式的故事展开都是那一套。好在本作有一个自己的背景世界观，孙猴子的棍棒系角色登场也让人感受到制作组有想法，想在模仿之外做出与众不同的东西。本作打出的口号就是八方向的横版格斗。但实际玩之后发现，这种八方向横版的格斗体验并不理想，感觉是为了创新而创新，刻意做出不一样却变成画蛇添足。开发商在此倾注的心血恐怕难以得到玩家的回应。

7

开发 成都寰宇　运营 友为网络　状态 内测

摩登原始人3D

Q版卡通风格与回合制战斗让你想到什么游戏，勾起什么回忆？





本作背景设定在石器时代，以原始人的部落生活为主题。从游戏的命名就可以看出作品是想继承经典之作《石器时代》的特色。游戏的战斗系统是经典的抓宠回合制，不过改为3D画面后可以随意转换视角。游戏画面虽以3D为卖点，但并非以精致取胜，人物都是由大块多边形组成的Q版形象，倒是能体现出特有的萌点。作为台湾地区参与开发的游戏，本作在许多细节上都传承了原作《石器时代》那种轻松明快的感觉，尤其能够吸引女性玩家投入其中吧。

5

开发 远明科技　运营 远明科技　状态 封测

项羽

以对战竞技为核心的3D国产MMORPG，可惜有想法和实现想法之间总有许多落差。





这款游戏名叫《项羽》听起来十分霸气，然而游戏的实际内容却没有名字显示的那么霸气。游戏现在处于技术测试阶段，除了无需激活码（连注册都可以不要）这一点之外，在其它方面乏善可陈。游戏的战斗方式类似WOW，强调玩家之间的竞技对战。游戏画面不算精致，人物建模也算不上美观，战斗手感很一般。虽然在一些细节设计上有新意，但本作总体上仍是一个半成品，需要完善的地方还有很多。光以现在呈现出来的内容很难看出这款游戏能有什么前途。

5

开发 上海友齐 运营 上海天游 状态 公测

坦克英雄

当运营平台助长山寨页游的发展并加以推广时，玩家还能怎么办？





由于端游《坦克世界》的火爆，近年推出了多款坦克主题的网页游戏，但大多采用俯视视角，这一次《坦克英雄》算是把《坦克世界》的战斗系统真实还原到了网页平台之上。游戏中各类设定都沿袭《坦克世界》，连活动场景都有很多相似之处。为了让游戏达到吸金的目的，页游版没有搞端游版那样的“黄金59”销售，而是加入大量的游戏内购与升级装备部件/指挥官强化。关键是这款明显的山寨版游戏还得到百度页游等平台的力推，平台运营商选择这样的游戏作为重点推荐，对开发商来说无疑是一个不算好的暗示。

7

开发 上海游族 运营 上海游族 状态 公测

女神联盟

2014年页游标题最流行词汇会不会变成“女神”？如果这样那真是页游的悲哀。





本作由实力研发商上海游族开发运营。就游戏本身来说本作的玩法内容算是不错的。回合制战斗的敌我数值平衡、英雄与Boss的设定都属不错，各类小游戏的设计可以缓解玩家的疲劳，竞技排名的玩法也相对合理，游戏内的活动也足够丰富。然而当官方为游戏定名为“女神”之时本作就不可避免地加入了许多“女神”相关的低俗内容，如精神交流、示爱等等。游戏最烧钱的部分也在于对女神的培养。在此只能说当玩家看见美女的时候，还需要保持克制，毕竟那只是几张图片。

6

开发 台州爱游 运营 32wan 状态 封测

横扫三国

不要只学形式，至少想想原作因为什么而受到玩家欢迎之后再开始学吧。





“横扫”这个充满霸气的词语在2013年出现于多款页游的标题之中，相比之下本作取名“横扫”是最贴切的，因为本作的确是在横版卷轴上从左至右扫荡敌军的。游戏的特色是武将从卷轴的一边打到另一边，中间可通过发动技能和召唤士兵与敌人对战。虽然本作的操作界面做得有点像《三国群英传》，但是本作只允许玩家进行有限的移动，同图作战的士兵数量也远不如后者那么多。它本质上只是一款回合策略型游戏，到最后拼的依然是主将的“一身神装”。



观点

击“股”传花，谁为下家

■北京 一丝blue

在2013年12月底，多家谋求上市企业先后发布招股意向书，标志着暂停17个月的中国A股市场IPO（即新股发行）重新开闸。中国股市的又一轮击“股”传花游戏就此拉开帷幕。

由于中国A股市场近年乱象丛生，新股上市自2012年以来便一直处于“暂停”之中，17个月没有一家新股上市。然而对游戏圈来说，2012年开始手游概念便开始热炒，2013年各类调研机构对手游市场的追捧更无需赘述。面对市场的追捧，手游企业却由于暂停新股发行而无法上市融资，这显然让投资者投资无门，让创业者卖身无路。

上市不成，游戏企业自有其它门路，奔赴其它资本市场与借壳收购是最多的选择。比如借棋牌游戏“德州扑克”一夜创富的博雅互动就谋求在香港上市，新股发行计划一经推出就受到资本方热捧，公司股票年底挂牌让实际控制人张伟一夜坐拥亿万财富。借壳收购的案例更不胜枚举，远的不说，1月天神互动借壳科冕木业上市的案例就很有代表性。

1月14日科冕木业公告称，拟将拥有的全部资产和负债作为置出资产与天神互动100%股权等值部分进行置换。此后科冕木业主营将变成网络游戏及移动游戏。此公告一出，科冕木业立即成为1月网游股新宠，自1月14日复牌后连续数日涨停（在此期间沪市大盘却跌破2000点）。资本市场对游戏概念股的追捧可见一斑。

那么天神互动到底是家什么公司，又做过什么游戏产品？打开公司主页不难找到，这家所谓“手游企业”其实是一家以网页游戏开发为主的公司，旗下产品包括《傲剑》《飞升》《醉剑》《天神传说》等等。其中多款游戏赢得过许多荣誉称号如“十大最受欢迎网页游戏”“最具运营价值网页游戏”“最佳团队”“最佳数值”等等，当然游戏的营收也有不错的成绩。然而从一个游戏玩家的角度看，天神互动的页游产品除了吸金能力强大之外实在乏善可陈，游戏收益好基本是由于新玩家的人口红利，其最佳游戏营收成绩也得益于登上“腾讯游戏开放平台”这条大船。

天神互动早在2012年就谋求上市，但由于证监会2012年开始暂停新股发行的审批，结果让它失去了上市的机会。两年之后的2014年，页游已不具备足够的市场热点，现在的新宠乃是手机游戏，于是天神互动就把自己打扮成一家“手游公司”，借壳上市之后依然受到市场追捧。可见在中国的资本市场上，投资方根本不区分公司主营的是页游还是手游，即使原本的页游公司只要一句口号“战略转变”就可以瞬间变成手游公司。这样的“变身”并非只发生在天神互动这样的公司身上。事实上，饥渴的资本在整个2013年都疯狂追逐着中国股市上为数不多的几支网游股。如中青宝这样典型的传统客户端游戏开发公司也受益于新游戏公司无法上市而得以通过各种收购让股价逆市飞涨，被股民戏称为“妖股”，而这样的“妖股”还不止一家。

然而被称为“妖”就说明这并不是一种常态，而是在特定环境下出现的怪象。资本市场并不是因为游戏产品本身的价值而勇于投资，而只是在高收益的诱惑之下蜂拥而至。于是我们的许多页游、手游纷纷被设计成“吸金大杀器”以回应资本市场的需求，却罔顾玩家需求。然而这样的游戏终究不可能长久，当新玩家的人口红利被消耗殆尽之后，泡沫也将破灭。对那些接触过国际游戏文化的一线研发团队来说，他们不可能不知道这个简单的道理，然而在中国资本市场的高速路上他们已经骑虎难下，他们能做的只能是通过吸金设定不断提升游戏的各项营收数据，以漂亮的数据满足投资方的梦想，通过这样的方式击“股”传花，将公司转手给下家，至于泡沫在谁手中破灭，那已不是他们所能预料的了。

2014年IPO重启后，已有多家手游企业排队等待上市。不过，资本市场的开放并不一定能够保证手游在2014年继续火爆。2013年大量手游企业没有机会上市，一切营收数据都隐藏在幕后，谁也不知道企业的业绩到底几何，营收都由公司自己说了算。现在，随着新股IPO重启，手游企业为了上市必将公开财务数据，这是真金白银的资本摊牌之时。可以预见，在众多手游公司中，只有真正具有实力者才有可能在这场资本的角逐中胜出，而那些“放卫星”公司、圈钱套现公司则将成为首批淘汰者，甚至手游市场的狂欢泡沫也很有可能在2014年提破灭。P



▲天神互动的《飞升》号称月营收曾达到2000万，但别忘了它是“腾讯开放平台”力推之作

能量爆发
《虫群之心》“sOs”流PvT战术

■杭州 Will



《星际争霸Ⅱ：虫群之心》这个资料片中，人族加入了寡妇雷这个单位，最初的PVT中，许多神族在前期面对地雷骚扰时处理的并不是很好。特别是一些人族选手利用正面的枪兵吸引你的注意力，同时侧翼空投地雷偷袭主矿农民，这样的双线使得许多神族玩家非常难受。不过后来，一些韩国神族选手开始加入光子炮台，利用光子炮台的输出以及反隐形能力来防守地雷的骚扰。同时，早早的放下锻炉（BF）配合上星空加速使得神族的攻防升级非常快，常常可以领先人族。

人族的掠夺者在面对高攻防的狂热者时显得非常无力，再加上狂热者的冲锋技能，能够很好地接近或者追击敌人。所以这套以攻防体系为核心、以狂热者+执政官为主要作战部队的战术，在面对人族时显得非常好用。由于当时韩国神族选手sOs对这个战术的理解超前，在几次比赛中使用这个战术也取得了胜利。大家亲切地称这个战术为"sOs流"。

前期篇

战术思路

sOs流的特点就是前期通过机械厂单位、光子炮台以及还有光子充能（俗称大炮台）的防守来尽可能抵挡住人类的一切进攻。在中期依靠狂热者、执政官以及不朽者的强大火力输出，对敌人造成致命的打击。这个战术的特点是部队攻防高，操作较为简单。即使没有打死对手，仍然有机会转为后期的运营。

建造顺序

前期神族依旧是中规中矩地单兵营开矿，中前期尽可能防守敌人的进攻以及骚扰。然后在中期利用自己部队攻防的优势，用提速狂热者和执政官撕开对手的防线。

（9人口—水晶（BE）

13人口—兵营（BG）

14人口—气矿（BA）

16人口—水晶（BE）

18人口—机械控制台（BY）

21人口—机械控制台建造完成，放下2基地（BN）

21人口—母舰核心

23人口—研究折跃门

23人口—放下第三根水晶（BE）

24人口—拥有50气之后造下第一个追猎，同时放下第二个2气矿

这是一个前期比较基本的PVT开局，适用于大部分的情况。当然，根据人族不同的开局，我们完全可以在前期就做出更好的应对。在之后的“开局侦察及应对中”会为大家带来这部分更详细的分析。

5分20秒，同时造下机械台（VR）和锻炉，有300水晶矿时，第一时间补到3兵营，同时准备升级部队。锻炉建造完成后，升级地面部队1防VR好之后建造两个侦测器，第一个往敌人家里飞，第二个则停留在自己主矿背后空投的必经之路上，1防升级到一半时造下光影议会（VC），同时点下第三和第四个气矿。

这期间如果担心对手寡妇雷的进攻，或者运输机加速空投，可以在每个矿区造1个地堡来防御。光影议会（VC）建造完成之后，提升狂热者移动速度，并开始研究2防。这时候星空加速全部留给脚速以及2防，之后有气体资源第一时间放下圣堂文库，放下第二个锻炉之后将兵营补充到10个，将水晶以及气体全部转化为狂热者+执政官。

正常开局下，人类会在前期进行两波压制，第一波是4:20的6-8枪兵压制，这波压制旨在让神族开出第一个大炮台。第二波压制是我们比较熟悉的9分钟左右的兴奋剂timing，这时候人族带上后续两个在路上的运输机，能够给神族带来很大的压力。但是对于sOs流来说，防守的难度就小了不少，因为神族停了农民，及时补充了大量兵营。并且这时候神族的狂热者冲锋马上就能升级完毕，所以如果人族选择强压神族很有可能损失惨重。如果神族直接进行反打，人族可能连2矿门口的建筑学都没


有时候在部队中加入不朽者，可以进一步提高部队的DPS


即使第一波没有打下来，后续的闪电仍然能让神人类在面对拥有冲锋技能的狂热者的追击时非常难受挡住敌人的疯狂进攻


Hero在对阵ForGG的比赛中也用出了这招，不过他的哨兵比较多


即使第一波没有打下来，后续的闪电仍然能让神族挡住敌人的疯狂进攻

有做好，就被一波带走。

如果对手前期没有送掉太多的部队，那么神族在11分钟左右可以尝试着向对手发起进攻。这时候带上2-3个白球，提前在对手家附近点下水晶，向敌人发起猛攻吧！同时记得在前线不停的折跃狂热者以及高级圣堂武士来合成执政官，家中的星空加速全部给兵营来缩短折跃CD，刷出更多的单位。

开局的侦察与应对

开局一般是兵营探路或者第二根水晶放下后再探路。这里有一个小细节，如果你的农民在3分11秒的时候仍然没有见到人族兵营里走出枪兵，那么他一定在出死神了。

面对死神开

如果发现对手是死神开局，由于第一时间造了母舰核心，当死神到神族家里时，应该占不到太多的便宜。如果你对自己的操作没自信，那么可以晚点放下2矿，先出一个追猎再开矿。

面对单兵营开矿

如果对手是那种比较复古的《自由之翼》打法，那么我们完全可以按照上面说的流程来运营。对手前期没有死神的骚扰，我们可以很舒服的运营。不过这个打法人类会有一波数量比较多的枪兵压制。保护好你的母舰核心，只要有大炮台，抵御这波进攻应该不是问题。

面对1兵营+1工厂+1机场开局

这是人族典型的骚扰型开局，希望通过死神+枪兵+地雷+运输机的多线压制神族。这个打法的地雷会来得非常快。不过由于我们使用的sOs流很早就放下了VR以及BF，一般情况下只要拖一会就能等到反隐单位侦测器的出现。而



母舰核心提前站好位置，可以有效地防止死神骚扰



追猎者和母舰核心分别卡住两个位置，可以有效地防止死神骚扰


要在第一时间补充兵营，并用好时空提速，来加速攻防的升级


如果敌人没有很好的建筑学，即使他拖出所有农民也于事无补

对于多线来说，矿区光子炮台的静态防御可以以逸待劳，效果非常不错。这里唯一要注意的就是人族可能利用加速运输机将寡妇雷强投在矿区，这就看神族选手的反应快慢了。

在这个战术体系下，尽可能用农民探路来确定对手是使用死神骚扰还是别的开局。如果对手是死神骚扰，那么必须要让追猎者和母舰核心提前站好位置，以避免被屠杀农民。而对手如果是空投地雷的战术，那必须在锻炉建造完成的第一时间，在矿区补下地堡，来协助防御。而且即使平稳度过了开局阶段，也要利用侦测器或者机械哨兵的幻象技能继续侦察。

仔细观察一些职业选手的录像及比赛，他们通常在VR出了两个侦测器之后会再出一个折跃棱镜，这个折跃棱镜的战略意义相当重要。每当正面看到人族出门，我们就在侧翼利用折跃棱镜刷几个狂热者干扰人族主矿的经济。神族这样的多线同样会使人族非常难受。

中期篇

毫无疑问，这是一个非常暴力的两矿一波战术。对于一波战术来说，运营的细节显得尤为重要。有时候晚出门1分钟，进攻时机就失之交臂了。这里有几个要点需要注意：

1.将兵营补充到10个。由于在前线我们基本是刷狂热者+圣堂武士，水晶和气体的合理分配可以最大限度发挥10个兵营的产能。

2.光影议会建造完毕后，将所有时空提速都给冲锋以及攻防的升级。

3.注意停农民。16+3+3是打一波时一矿最合适的农民数量，所以两矿一波的合理农民应该是44个。加上在野外点水晶的农民，你的农民总和最好不要超过48个。

4.在出门前提前补下2-3根水晶，防止卡人口。

当然，任何一个战术都有针对的方法。人族在面对这个打法时，可以在自己2矿门口利用BB、BS堵口做建筑学，这样可以很大程度上浪费狂热者的输出。同时抽出一船兵找机会空投神族。如果一旦发现人族防守这招非常有经验，那么神族玩家也可以在第一时间做出转型。

转型闪电

首先将部队压在对手门口，家里开始研究闪电。并且将新生产的圣堂武士全部刷在家里，一边存能量，一边防守对手可能到来的空投。这里还有很重要的一点，就是继续升级部队攻防，如果你在正面佯攻的时候还能保证星空加速升级攻防。那么神族攻防可能会领先人族全场。那么即使你两矿一波战术没有成功，你的部队质量仍然非常高。

之后稳稳开出三矿，并做好静态防御。适时将自己的部队收回来，这里完全可以利用母舰核心的回城技能。如果对手这时候反扑，你的闪电技能应该研究完毕，那么利用闪电配合高攻防的部队来挡下人族的进攻吧。

转型巨像

这个打法转型到闪电是最为平滑的，因为本来就已经放下了圣堂文库。当然，如果对手也选择继续运营，那么神族就稳稳地转出巨像，大后期闪电+白球+狂热者+巨像的组合威力相当巨大。

如果大后期钱实在多得花不完，可以在正面用光子炮台来配合防御。并且在家里多存一些高阶圣堂巫师，这些闪电通常用来保底。这意味即使一波正面交锋神族没有打赢，也可以通过家里的一些闪电给人族带来打击。那时候人族部队由于刚交战完，大多都是残血，闪电的效果相当可观。

后期篇

后期的节奏永远是扩张——补兵营——爆兵——继续扩张。在PVT中，神族一般不会主动去进攻人族。除非是一波战术或者胜券在握。否则最好还是做好防


没有在第一时间补充兵营，很有可能被对手的前压直接杀入腹地


良好的建筑学示范，两个兵营可以很好地分担狂热者的输出

御措施，等待人族的进攻，后期仍是如此。因为大后期的战斗中，如果玩家对大部队操作并不理想，很有可能闪电被一把EMP全部击中，那基本就是致命的失误。所以提前留好保底闪电以及防守状态下的以逸待劳显得尤为重要。

另外，后期神族一定要放下黑暗圣殿（隐刀塔），因为隐刀后期多线可以打的相当风骚，野外水晶传狂热者隐刀偷袭敌人的3、4基地，侧翼棱镜偷袭敌人主矿，并且隐刀还可以很有效地化解对手的空投。

在如今的PVT大后期中，我们看到不少职业开始在野外藏闪电，这也是一个非常有用的技巧。提前将闪电拉倒野外，当人族部队推进的时候利用野外闪电对人族部队进行“包夹”，从侧翼或者后方杀出的闪电，人族部队是相当难以躲避的。

战术要点总结

部队的多少，取决于你农民的多少。前期，尽可能时空提速农民，使农民能够快速增长。这个战术中很重要的一点就是攻防，在中期尽可能多的使用星空加速给锻炉，使得你进攻时攻防尽可能地领先对手，多使用幻象凤凰侦察对手的开局。前期的作战单位，尽可能第一时间站好位置，来防止死神的骚扰。

应对空投寡妇雷的时候，矿区的光子炮台和母舰核心提供的大炮台能给予你很大的帮助。

出门进攻的同时，记得多造几根水晶来防止卡人口。在狂热者攻击的时候，必须注意你的单位是否将火力浪费在攻击敌人的建筑物上，适当的拉扯单位并且集火敌方单位，可以很好地避免这种情况。如果你的对手在门口有一条很完美的防线，那么不要盲目的进攻，保存主力回家运营也不失为一个上策。

战术利弊

这个战术的优势在于，对手如果门口的建筑学一般或者打得比较偷，很有可能将对手一波捅穿，而且即使没有成功打下来，只要部队保存足够好，高攻防的收益也会在后期给神族带来很大的帮助。但是如果人族选手应对的非常好，及时做好建筑学。那么神族在重新回去运营的时候由于农民不多，会有一段时间的暴兵真空期。这时候如果人族在拥有幽灵特工后反打一波，神族将非常难受。

另外，前期的一些地雷骚扰完全看双方选手的基本功，一旦神族在前期能够很好地防住对手的骚扰，那就可以将比赛的节奏牢牢掌握在自己手中，从而获得比赛的胜利。

适用地图

这个战术在一些小地图上尤为适用，因为你的进攻会由于较短的路程而更快地到达敌人的基地。还有一些地形开阔的地图，也非常适合适用这个战术，开阔的地形更有利于神族的进攻。像戴达拉斯据点、极地永夜、拜舍尔遗迹、无主岗哨等地图都比较适合使用这套战术。P



在对手家附近点下水晶，不停地折跃狂热者和圣堂武士来撕开对手的防线



如果第一波没打下来，那么在家中折跃圣堂武士，可以很好地化解对的空投



如果条件允许，我们可以更早地补下第二个BF来升级攻防



神族大后期的理想部队应该是巨像+白球+闪电+狂热者

写在前面

Essen的桌游展会，本刊曾连续数年不吝篇幅地做过报道。这个展会在桌游圈内的权威性不容置疑，而我们的报道也不可谓不详细，而且还不断调整了报道形式，但报道的效果，却始终不甚理想。

我们总结了一下原因，用时下比较流行的话来讲，就是——报道不太接地气。诚然，Essen展会是目前世界上规模最大、参观人数最多的桌游展会，而能在这个展会上获得玩家好评的游戏，也必定会在接下来的一段时间内成为销售热点。这些都不错，但国内桌游业同国外相比，表现出明显的滞后性和封闭性，滞后性就不说了，各种原因决定了国外的精品桌游进入国内都需要相当的时间；封闭性则是指国外桌游进入中国的渠道和方式，某款桌游汉化后，其受众群会大幅增长，而正规的销售渠道，也会极大扩大游戏的影响力。事实上，确实有大量的精品桌游因为销售渠道和语言问题，无法为广大国内玩家所认知。

鉴于这些原因，我们决定不在展会结束后就立即对展会进行介绍，而是“沉淀”一段时间，在这段时间里，我们可以对这些游戏有更深入更全面的认识，而玩家朋友们也可能有更多的机会接触到这些游戏。在报道形式上，我们也做了较大幅度的改变，一是化整为零，不再进行长篇幅的集中报道，而是根据具体游戏在国内的流行和认知程度，陆续给予介绍。二是不再以桌游公司作为报道的主体，而尽量突出游戏设计师和游戏的本身。

基于这种改变方式，我们本期文章将率先介绍设计师Stefan Feld在2013年设计的两款游戏——《Bruges》和《Amerigo》，这两款游戏都属于轻度策略游戏，有相当的策略成份，又有相当的随机性，玩家之间有竞争，但又不是十分激烈，这类游戏是目前最走红的类型，所以一经推出就好评如潮。

接下来介绍的《Russian Railroads》，是本次Essen展会最终排名第一的游戏，很难用简单的语言来描述这款游戏到底好在哪里，只能说好处谁玩谁知道，广大玩家们，还是尽快找来一玩吧。

接下来，说说正版桌游购买的问题，大家可以去自己信得过的桌游吧询问，上淘宝等网络购买方式，也可以考虑。

最后，希望大家关注一下文章最后给出的备选游戏列表，就算你对上面介绍的三款游戏都不感兴趣，相信列表中的其他游戏，总会有你喜欢的，当然，我们会陆续介绍给大家。P

Essen过后看Essen

■北京 君子不器

开篇还是介绍一下什么是Essen展会，Essen展会指的是每年10月底在德国城市Essen举办的一个桌游与玩具的展示会，这个展会是目前世界上规模最大、人数最多的桌游展会，已经举办了30年，既是全世界玩家最向往的大聚会，也是各国设计师展示自己作品的盛会，能在这个展会上获得玩家好评的游戏，必定会在接下来的一段时间内成为销售热点。我们已经是连续第四年对这个展会的情况进行专门介绍了，之前都是在展会闭幕后很快就进行相关报道，而本次推迟了报道时间，是基于很复杂的原因，我们认为，经过2个月的沉淀，我们有了更多机会去了解那些刚刚在Essen上崭露头角的新桌游，无论是评测、感想还是心得，都要比展会时所收集的评价更公允。同时，在这段时间，展会上的很多桌游都已经到了国内经销商的手中，在看过我们的介绍后，你就能立刻在淘宝或实体店买到你感兴趣的游戏了。

Essen精品点评

如同往年的展会一样，展会上既有对这一年最佳游戏的评选，也有对展会期间最受欢迎的游戏的统计，这次介绍我们将不在对所有进入排行榜的游戏逐一介绍，而是介绍一些国人喜欢的设计师的作品，或者是国内已经可以买到的好作品，通过这样的筛选，文章才能有更高的实用价值。

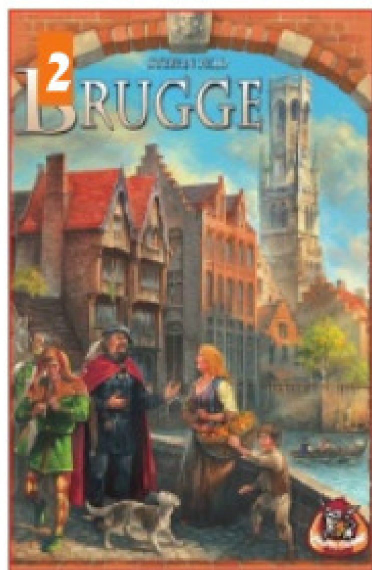
Bruges

首先我们必须介绍的是设计师Stefan Feld在2013年设计的两款游戏——《Bruges》和《Amerigo》，Stefan Feld可能是近两年来中国桌游玩家最关注的设计师，由于他的每个游戏都独具一格，不断创新，而且策略程度属于中上适合大众玩家的口味，所以广受好评，他在国内的声望甚至超过了小游戏之王RK和设计大师Rosenberg。同时，这两个游戏都评价很高，前者是2013年德国玩家评选奖的第三名，后者则是Essen展会玩家评选的第11名，Stefan Feld在2013年还设计了《Bora Bora》和《Rialto》，但这两款游戏面市较早，相信很多玩家都已经玩过，所以就主要介绍前两款。

《Bruges》中文名是《布鲁日》，布鲁日是比利时的一个水上城市，有着北方威尼斯的美誉，玩家在游戏中扮演一位商人，要通过建造房屋、修建运河等方式提高自己的声望，同时避免灾害，声望最高的玩家获得胜利。

游戏的版图是照着真实的布鲁日城市制作的，中间是广场（大教堂），四周是古老的建筑，最外圈是运河。除了版图外，最主要的就是165张卡，其他配件包括工人指示物、金币指示物、灾害片、骰子等等。游戏采用的是分阶段







1.Bruges的大图板
2.Bruges封面
3.Bruges配件图

回合制，每个阶段内玩家依次执行行动，第一阶段是补牌，玩家将手牌补到5张；第二阶段是掷骰子，游戏包含5个不同颜色的骰子，根据结果，可能会发生灾害，如果投出5或6的骰子，每个玩家都要拿取跟骰子颜色一样的灾害片，灾害片是120度的扇形圆片，如果玩家积累够了3个同颜色的，也就是组成了一个完整的圆片，则就要承受这种伤害的效果。同时，玩家可以花钱提高自己的政治声望，既在版图中间的广场上前进自己的指示物，价格是所有数值为1和2的骰子的数值之和，例如有两个2的骰子和一个1的骰子，则前进的花费是5。骰子的数值也将决定下一阶段玩家可以获得的钱数。第三阶段为轮流打出卡牌，共进行4轮，也就是总共打出4张牌，玩家打出的牌可以有6种选择：1.按照卡牌的颜色，拿取对应颜色的工人2个；2.按照卡牌的颜色，以及对应颜色骰子的数值，玩家拿取相应的金币；3.按照卡牌的颜色，玩家可以弃掉一个对应颜色的灾害片；4.建造运河，玩家每人都会负责两段运河，玩家要打出相应颜色牌和支付相应的金币来建造运河，每段运河分成5小段，要按顺序建造；5.建造房屋，游戏中卡牌的正面是个人物，背面是个房子，玩家打出这张牌后，面朝下放在自己面前作为建造了一个房子，同时还要失去一个同颜色工人；6.放置1个人物，玩家将一张卡放在自己的一个房子上，并且要支付卡牌左上角的费用，每个人物都有自己的能力，能力触发的时机各不相同。可以看出，第三阶段的这6个选择，是整个游戏的核心内容。第四阶段为判定阶段，玩家有三个小的奖励片，分别是政治声望、人物和运河图形，如果玩家在这个阶段有某一方面是最多的数量，比如声望最领先、人物最多或者运河造的最多，则就可以将对应的奖励片翻面，变成相应的分数，一但翻面，即使之后玩家不是最多了，也依然会保持，并在游戏结束时得到这个分数。之后在这个阶段还会传递先手，从而为下一个大轮次做准备。

游戏结束时，玩家会根据人物、房屋、运河、声望等方面得到分数，最后总分最多的玩家获胜，根据对游戏的分析，这是一款卡牌驱动的建设类游戏，策略程度不深，卡牌的分配方式会导致游戏有一定的随机成分，但这也正是SF设计游戏的一个特点，那就是游戏不会过于严谨和程式化，而是会包含一些随机成分并使游戏变得多样化。

Amerigo

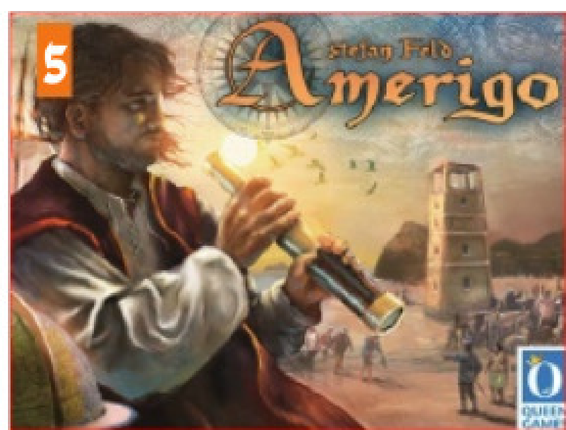
《Amerigo》是SF的最新作品，虽然在展会的最终排名为第11名，但展会期间也冲到过第一名。《Amerigo》是一款发现殖民地的探险游戏，这个游戏有两个突出的特色，第一个就是探险的群岛随机生成，第二个就是方块骰塔的巧妙利用。下面我们一一道来：

游戏开始前先要拼接地图，根据玩家人数不同，群岛的大小不同。在拼接过程中要遵循几个原则：1.不能有海域被陆地包围；2.两个岛不能是角对角的挨着。之后，将7种颜色的木头块，每种7个，都扔到骰塔里，然后将所有掉出来的，按颜色分开，放到版图对应的格子里。因为骰塔内部的设计，会有一些木头块会滞留在骰塔中，所以在下一次骰木头块时，之前的方块就有可能被挤出来。玩家每人得到一张玩家图板，以及若干指示物后，游戏就可以开始了。

游戏分成5轮，每轮又分7个阶段，玩家会按顺序在每个阶段都执行一个行动。在每个阶段中，首先，要将木块扔到骰塔中（骰的颜色从蓝色开始，然后是黑色、红色、灰色、绿色、黄色、白色）。根据掉出骰子的颜色和数量，决定了玩家可以如何进行行动：掉出的骰子颜色，决定了这个阶段可以执行的行动的颜色，而某颜色最多数量的方块决定了对应颜色行动可以执行的次数。这两个判定对执行行动的效果做了很有趣的约束，如果颜色多，则可选行动总类的多，但执行效果差，如果颜色少，则可选的少，但是效果好。这种对随机性的巧妙处理，使每个玩家都相对公平。当每个玩家都执行了一个行动后，将所有掉出的骰子都分颜色放回各自的格子里，从而使他们有机会再次进入骰塔内。

对应骰子的颜色，行动共有7种——蓝色：移动船只，玩家每人有两艘船，可以通过蓝色行动进行移动，如果玩家移动到了一个有交易所标志的海域，则可以立刻在邻近的陆地上建造一个交易所，第一个在这个岛建立交易所的玩家会得到3分。黑色：装填炮弹，玩家要在每轮结束后面对海盗，海盗由海盗片翻出，回合开始时翻开一片，每片上都有一个数值，之后每轮结束后会再翻开一片，如果玩家的炮弹数量大于等于已翻开的海盗片上的数值总和，则打败海盗，如果小于数值总和，则必须扣与海盗数值相同的分数。红色：拿取建筑板块，这些板块是用来建造岛的，分成自己的板块和公共板块，造型各异。褐色：玩家可以根据行动次数来走自己图板上的发展轨迹，轨迹上会有不同的分数，只要玩家走过，在游戏结束后就会给分数，并且每次走过一个分数格后，还可以拿取一个发展片，从而在游戏结束时获得更多的分数。绿色：建造建筑，玩家可以将之前获得的建筑板块放







4.Amerigo配件图
5.Amerigo封面
6.Amerigo极具特色的骰塔

到已经有自己交易所的岛上，这些板块也必须能连到交易所，如果所覆盖的位置有货物，则可以拿取，建筑板块会根据建在大岛或小岛上有不同的分值。黄色：购买生产力片，这些片对应同样的货物可以在游戏结束时得到分数。白色：这个行动可以让玩家改变顺位，或者通过移动白色片来执行其他颜色的行动。

我相信很多玩家会觉得有点复杂，的确，这款游戏就像他之前的佳作《勃艮第》一样，有非常多的发展路线和变化，而建造的部分又有点像《佛罗伦萨王子》，正是因为SF的游戏都需要经过几盘甚至十几盘才能有所领悟和掌握，才会让那么多玩家对他敬佩和欣赏。

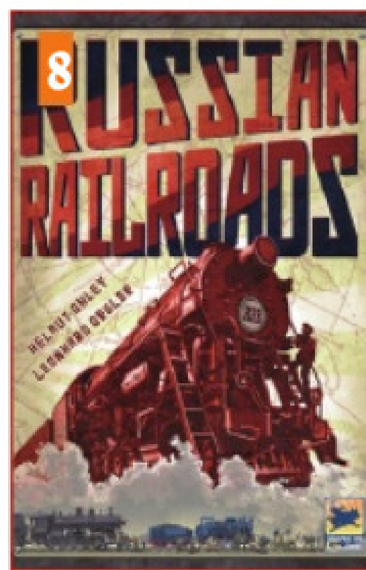
Russian Railroads

说完SF的游戏，我们则必须关注一下这次Essen展会第一名的游戏《Russian Railroads》（中文译名：俄国铁路），从名字看我们可能会想到是不是《铁路大亨》或者《蒸汽时代》的扩展？亦或是类似《车票之旅》的轻度铁路游戏？然而这款游戏的确带给了我们另一种体验，有那么一点点不太对名字的感觉，但又没有其他名字更合适。而在机制上，竟然是工人放置的类型，这对于铁路题材来说也算是很新奇的了。

游戏包含有一张不算很大的版图，并不是俄国地图，而是可以放工人的公共图版，分成了铁轨区、回合顺位区、火车头和工厂区、工业化区、辅助行动区以及工程师区，每个区域都有多个可以放置工人的位置。每个玩家也有一张图版，图版上有三条铁轨，最长的是莫斯科～海参崴（由15段组成），下面是莫斯科～圣彼得堡（9段），莫斯科～基辅（9段），而图版的左边可以放置火车头片，下面你可以放工业化片，右面可以放工程师片，因此，这是一个需要较大桌子的游戏，不过丰富的游戏配件和内容，给玩家的体验也是丰富的。

玩家在游戏开始时有5个工人，玩家轮流放置工人来执行行动，行动都画在公共图板上，每个行动需要放置的工人数量不同，玩家需要放置指定数量的工人才能生效：铁轨区：有12个行动位置，分别对应修建各种颜色的铁轨，玩家在一开始会得到3个黑色的铁轨指示物，放在三段铁路的1的位置，玩家可以通过铁轨区的行动让这些铁轨前进，代表修建铁路，通过修建第一段铁路（莫斯科～海参崴），玩家可以得到其他颜色的铁轨指示物，从而让他们在三条铁轨上前进，进而获得更多的分数。不同颜色的铁轨也有一个排位，黑色-灰色-红色-粉色-白色，越靠后得到的分越多，但越靠后的也会在更远的铁道位置才能出现，而且玩家在移动这些铁轨时，后面颜色的铁轨不能超过前面颜色铁轨；火车头区：可以让玩家提升自己的火车头等级，游戏的火车头分成1～9级，玩家拿去火车头时只能拿去当前数字最低的。火车头的数字也将影响玩家是否能够拿到铁路上的奖励，比如，第一段铁路上的第三个可以给玩家一个额外的工人，但他需要两个条件，第一就是需要红色的铁轨已经走到或者走过这里，另一个条件就是这条铁轨的火车头已经达到3级，玩家可以通过放置两个火车头来计算总和达到这个数值，但只有第一段铁路可以放两个，其他铁路只能放一个，但是可以替换，如果玩家替换后，有多出的火车头片，则将他们翻面放到一边，这些片将变成工厂，建工厂也是玩家可以选择的行动之







7.Russian Railroads游戏图板
8.Russian Railroads封面
9.Russian Railroads配件图

一，工厂是玩家图板下方的另一条得分路线，在这条得分路线上有个紫色块可以向前移动，走的越远分越多，但需要工厂片在中间衔接才能走到终点，每个玩家的图版下方有5个工厂位，同时，工厂上也有特殊的奖励，当紫色快走过这个工厂时，玩家就能得到这个奖励；工厂区：用来移动紫色块的区域；辅助区：这个区有3个行动，分别是拿去两倍分片（放在玩家图板上，在算分时可以指定一种算分翻倍），拿2块钱（有些行动位需要额外支付金钱），或者拿两个临时工人（必须在本轮使用）；工程师区：玩家可以花钱买工程师，或者放工人执行某个工程师的效果。回合顺位区：玩家通过放置工人来改变顺位，而且这些用来抢位的工人，在所有人的工人都放完后，依然可以挪到没有人占据的任何一个行动位实现其效果。

当所有玩家的工人都放完后，一轮次结束，玩家分别计算自己的铁路分和工业化分，铁路分根据每种颜色铁轨的长度来记分，黑色铁轨无论走多远都没分，其他颜色的分会根据他们之间的差距来算分，例如，在一个铁路上，灰色走到了7，红色走到了2，因为红色每格两分，所以是4分，而灰色是每格1分，所以是5分（从3到7），如果玩家在某一个上有翻倍分片，还可以将那格的分数翻倍。工业化根据玩家紫色块走道的位置算分。游戏一共进行7轮，结束后，再根据奖励卡和工程师的数量进行最后记分，最后分多的玩家获胜。

从对各种工人放置游戏的比较和经验看，《俄国铁路》是一个非常有趣的游戏，不同颜色铁轨的设计、火车头的作用以及工业化的推进，都巧妙地结合在了一起，让游戏并不脱离主题。虽然我们用了这么多文字才勉强说清楚游戏的规则，但实际上游戏细节并不多，算不上繁复，所以玩起来的感觉更多是对行动价值的计算和规划，而并非对规则和限制的记忆。

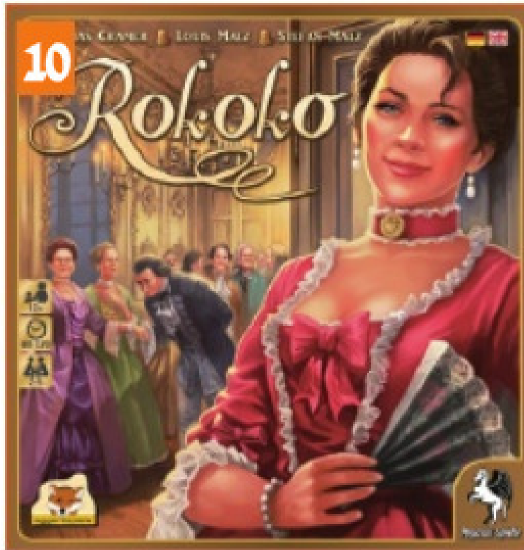
备选游戏列表

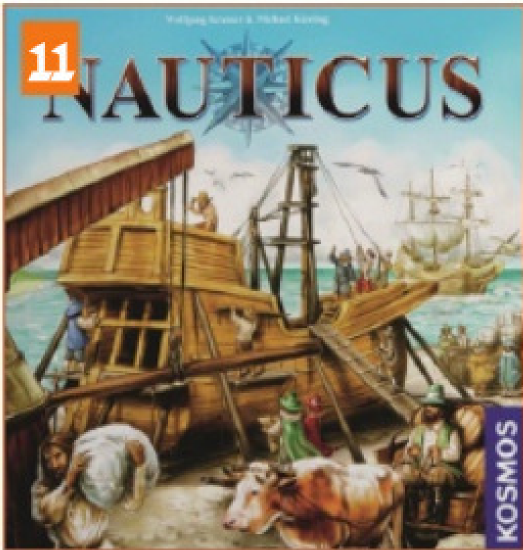
	游戏名称	游戏得分
1	Russian Railroads	1.73
2	Concordia	1.84
3	Glass Road	1.91
4	Bruxelles 1893	2.12
5	Kashgar	2.13
6	Rokoko	2.15
7	Spyrium	2.21
8	Madeira	2.22
9	Love Letter	2.24
10	UGO	2.30
11	Amerigo	2.35
12	Coal Baron	2.40
13	Yunnan	2.44
14	Guildhall	2.48
14	Nauticus	2.48
16	Sanssouci	2.61
17	Tash-Kalar	2.75

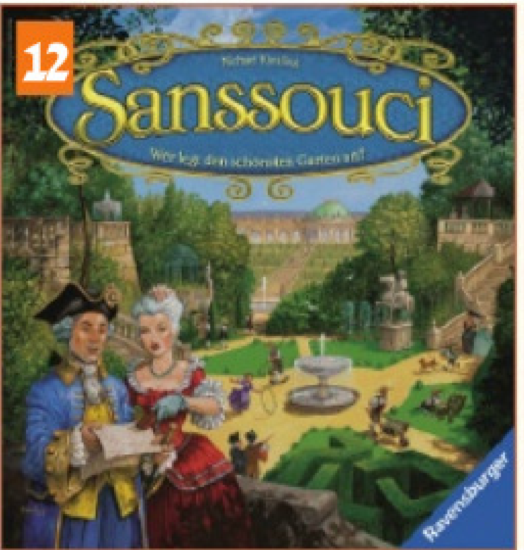
备注：最后一栏的评分，1分最高，3分最普通。

其他备选游戏

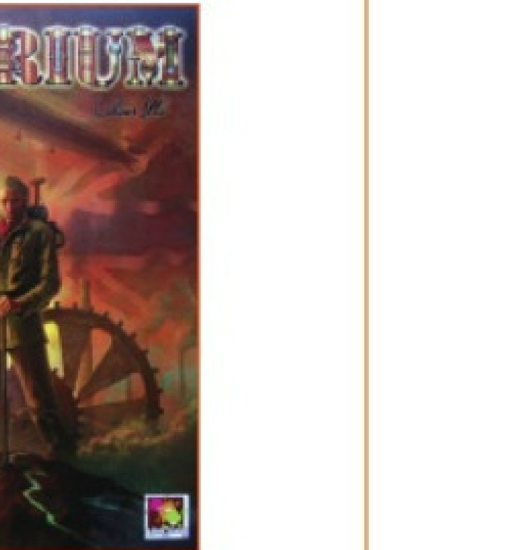
以上详细介绍了3个游戏，但依然有很多好游戏值得大家关注，比如Rosenberg大师的《Glass Road》，久违的设计师Mac Gerdts（曾经设计了经典游戏《Imperial》《Antike》）的《Concordia》，两位新设计师设计的《Madeira》，都广受好评。玩家可以参照我们提供的评选列表来寻找适合自己的游戏，而且目前淘宝各个商家已经都有了现货。这些经过了众多国际桌游爱好者检验的好游戏，对指导国内玩家购买新游戏给予了非常大的帮助和肯定。



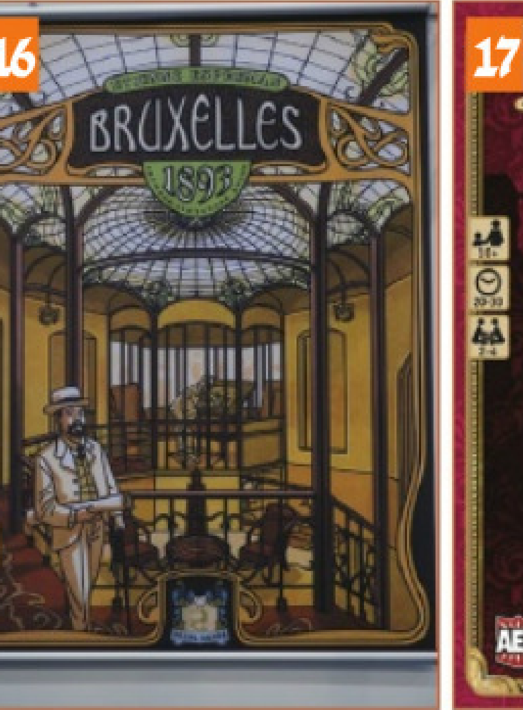




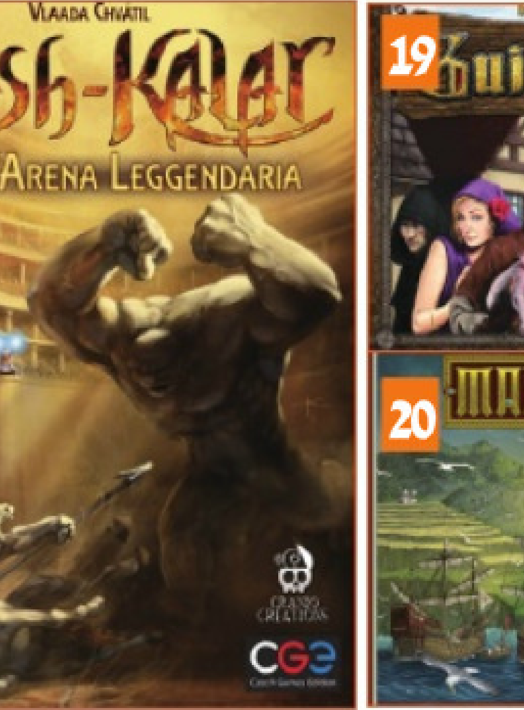


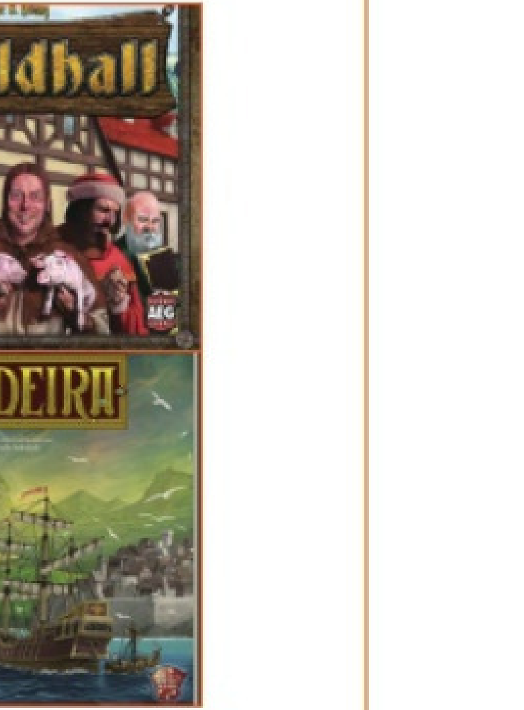












10.Rokoko封面
11.Nauticus封面
12.Sanssouci封面
13.Yunnan封面
14.Spyrium封面
15.Concordia封面
16.Bruxelles封面
17.Love Letter封面
18.Tash-Kalar封面
19.Buildball封面
20.Madeira封面



闲言碎语说解禁

各位看官，在上一期的“新”龙门茶社里，咱们八卦了一下欧美游戏大作中的那些男女关系，在本期咱们不妨来聊一点正经的话题。

2014年伊始，国务院办公厅发布通知，规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售，这意味着我国长达13年的游戏机禁售规定正式解除。在这个把月的时间里，不少游戏媒体都从产业发展的角度来高屋建瓴的分析了这事儿，那么，这个禁令的解除对每一个普通玩家来说，又意味着什么？

当13年前当这个禁令颁布时，老玩家们的心情是怎样，或许大家已经遗忘了。在这些年里，我们通过各种渠道去购买水货的游戏机和正版游戏，似乎已经成为习惯。我们依旧努力坚持着自己的爱好，坚持着成为一个真正的玩家。那么，当禁令解除以后，又可能会对我们造成什么影响呢？

来听一听本期请来的几位老爷们是咋说的，小二，上茶！

社会的墙与心中的墙——写在中国解除对“境外游戏机”禁令之后

“或许这则可笑的禁令实行了13年，但是在我心中对主机游戏的禁令陪伴了我整整二十年。”

■说书人 S.I.R

当我第一次听到“游戏机解禁”的传闻时，心里想的是“那不可能”。其中有50%的怀疑，又有50%的抗拒。就像一个被感情伤害过度的人，对突如其来的爱情抱持着不安的态度。

“游戏是原罪”

我是一个彻头彻尾的主机玩家，除了热爱主机稳定的效能与初期强大的感官体验之外。我更对许多主机独占游戏有着很深的感情。从《塞尔达传说》到《时空之轮》、从《古惑狼》到《光环》，好游戏每每让我感怀不已。在二十年的游戏历程里，我感受最多的是两点，一是游戏让我的生命更充实；二是社会施于游戏的重压让我很痛苦。相信与我阅历一样长的老玩家一定能用一首歌“痛并快乐着”来形容那一段岁月。电脑游戏大可以假借着“学习”，“赶上信息时代的末班车”等冠冕堂皇的理由在家中放行，而游戏机游戏从来都是毫无防备的姿态来承受一切，它生来只是用来玩耍，也就生来是条蛇，引诱人堕落。

当游戏机禁令在当时颁布时，其实并没有造成什么轩然大波。大家心知肚明，难道在没有禁令之前，PS、土星就有正规的引进吗？（土星的确有，但也非常短暂）甚至连更早的SFC都不曾有过，游戏迷们的生活并没有什么改变。但比禁令更让人受伤的，是所谓的“电子海洛因”言论、是各种“绝对不玩游戏”的宣誓闹剧。或许这则可笑的禁令实行了13年，但是在我心中对主机游戏的禁令陪伴了我整整二十年。我们可以与自己的父母分享最近看过的小说、最近上映的电影甚至能够向他们谈起自己



游戏不仅是玩乐，也有温柔的部分，需要我们与他人分享



在没有禁令之前，这些主机和游戏难道就有正规的引进吗？

喜欢的摇滚歌星（在中国也不是一件容易的事）。但唯独不能跟他们谈起某个游戏，甚至要刻意回避可能谈到游戏的话题。因为玩家有原罪——玩物丧志。

我喜欢《最终幻想6》，我好喜欢里面的角色，他们每个人都背负着一定的伤痛，但又坚强地生存着。多马屠城后，加源与自己妻儿的亡灵告别的一幕让我忍不住流泪了。我从没想过一款游戏可以让我感动得这么深。我那时就知道，游戏不仅是玩乐，也有温柔的部分，需要我们与其它人分享。但没有人愿意与我们分享，甚至贬低它，嘲讽它，而我们只能去接受这个现状，将自己想抒发的千言万语咽到肚子里。这未尝不是另一种孤独。

闯关族们寻找认同的旅程

所幸我并不是坐以待毙的人。我相信有一天电子游戏能够被所有人理解，所以我研究游戏的历史，挖崛出更多我所错过的好游戏。我开始把自己玩游戏的心情写下来，我不能说给谁听，我也要写给我自己。让我每每想起这些游戏都会心中有一种振奋的感觉。知道自己喜欢的东西没有罪也没有错，它也可以是十分高尚的娱乐。借此强化自己的内心，抵御世间这些无谓的评价。

我又有了许多闯关族朋友，由于年龄相仿，大家都很喜欢游戏。也就形成了特定范围的圈子。不能被人理解的，我们理解就好。相信全国上下这样的圈子不计其数，虽然大家都是学生，谈不上什么影响，但总算能让互相的内心有所释放。聊起《火炎纹章》《最终幻想》等游戏总会眉飞色舞。又有“包机房”这样独特的场所，能够令所有闯关族聚集在同一台电视前为攻破一款游戏而绞尽脑汁。

然后又有了主机游戏杂志，《电子游戏软件》《电子游戏与电脑游戏》等杂志把全国玩家聚集到了16开的无限空间里。这些杂志仿佛与世间隔绝，告诉了我们游戏不仅没有罪，而且就像我们所想的一样，也可以是充满艺术性的作品。在介绍大量优秀游戏的同时。杂志也在有意识地渲染主机大战的情绪，除了引发两派玩家的争吵之外，也加强了游戏所拥有的商业价值。就像许多成功产业一样，游戏业也能创造出上亿的利润，无形中加强了我们对游戏的信心，让我们能够严肃地对待游戏这一事物。

禁令解除的微弱意义

但是，即便有了上述这些条件。走出圈子外，依然得不到任何认同感。这么多年来，我们其实一直没有走出圈子。哪怕如今的网游玩家能够理直气壮地散尽家财，通宵达旦，但游戏机从来没有被接受。这与任何禁令无关，这是多年以来对游戏鞭挞的旧伤，即便社会的焦点早已不在此处。多年以来的避世习性已经让游戏机玩家养成了偏安一隅的习惯，即使不开放，我们还是可以买到水货主机；即使审查过严，我们还是可以购买水货游戏。既然我们已经选择了这样的生活方式，又何必有所改变？何况并不知道这一改变会带来什么样的影响。

我相信禁令的解除一定会有许多转机。电子游戏能够正大光明地进行市场宣传，也意味着让更多人能够看到游戏正面的能量。如今游戏的表现力已与电影无异，甚至超越电影，《Beyond》便是鲜明的例子，而《极限竞速》与《跑车浪漫旅》等系列更是让父辈都会心动的赛车游戏。以往主机玩家的交流无法让常人理解的状况也一定会越来越少。渐渐开放的过程是漫长的，但被强行制止了13年的车轮总算能够再次滚动。

不过，这一切与我们这些玩家的心情没有什么关系。这超过二十年的认知空白造成我们被边缘化，造成了我们的心理一直没有做好被接受的准备。在这段时间里我们变得担惊受怕，只害怕自己唯一想守护的东西被夺走。只要能玩到游戏，任何方式都一样。何必因为更多圈外的人开始认识电子游戏而激动呢？这是许多主机玩家的想法，就像社会为游戏所筑起的墙一样，我们也一样出于自保而建立了心中的墙。

禁令只是第一步，惟有整体社会对游戏不再设防，还游戏一个本来面目。主机玩家才能够在心里放下自己的防线，向所有人大声说出自己所热爱的事物。P

一个主机迷的日记

“现在就连《勇者斗恶龙8》都能在手机上玩到了，谁还会在乎主机、掌机呢？看看PSV那可怜的销量吧。”

■说书人 hjpotter

2001年5月11日

期中考试成绩不理想，妈妈回家后又发现红白机的变压器是热的，因此挨了一顿“棍子炒肉”，现在屁股还有点疼。

今天上课时班主任说国家颁布了游戏机禁令，去玩的人以后一定会变成小流氓，说完不怀好意地瞪了我一眼。禁令什么的我不是很清楚，不过附近的街机房关了好几家，还好胖叔叔的店里有几台PS游戏机，2元一小时的收费也比街机厅公道，希望这家店可别关门。

2004年7月17日

小A跟我说，他妈同意给他买PS2当作家里的DVD机用了，这次一定要买高端大气上档次的行货。

我一听别提有多兴奋了。其他同学只知道去网吧打CS，一天到晚大喊“冲白房”，根本没见过这个天价玩物。这次我们一定要买一张《最终幻想X2》，把尤娜晃来晃去的大白腿放个几十次，震震这帮土包子！

放学后我们就直奔胖叔叔的店。结果我发现小A居然把钱藏在裤裆里捂了一天——根据他妈的说法，钱多就得深藏。他背过身把钱掏出来的时候还带着一股温热的骚气，胖叔叔也不禁皱了皱眉头。但看在人民币的面子上，还是凑上鼻子认真地验了验水印。银白色的主机散发着神圣的光芒，真是卓尔不群！

店里还有几个客人直接买走了一台黑色的水货主机，机器加上直读芯片一共2500元，可以玩市面上的绝大多数盗版游戏。虽然看上去也不错，但我们还是打算支持一次行货。

除了行货PS2，我还特意打听了下任天堂的神游机，但遗憾地得知神游机并非NGC，而是过时的N64，还是算了吧。

2005年2月6日

没想到小A买的行货PS2是锁区的，只能玩那么几个贵的要死的行货游戏，每个要168元，比69元的《仙剑奇侠传三》贵多了，而且根本玩不了5元一张的盗版光碟。那台机器被他打入冷宫后落到了我的手里，反复打《捉猴啦2》。

说起来，就算索尼不正式进入国内市场，他们的水货主机也可以随便买到，盗版游戏也几块钱一张到处都是。那他们为什么非要偏向虎山行呢，我想不明白。

“电玩方舟”停播了，“电子竞技世界”也停播了，电视上再也看不到尤娜的大腿了。算了，还是抓紧时间应付考试吧。我看杂志上说今年国行PS2有望被破解，不知道是不是真的。

2008年9月11日

这年头，凡是有点身份的人，腰里都挎着一个PSP，在星巴克里时不时听首“月亮之上”，别提有多气派了。在公交车上，我身边就坐着这么一位捧着PSP的大叔。看他如此自在，我也掏出了PSP，准备换上《怪物猎人P2G》的UMD单刷雌火龙。

我换UMD碟的时候，他在一旁看着，下巴都快要惊掉了。

啥，这玩意还能装碟呢？

是啊，没准凤凰传奇的磁带也能塞进去。

2012年8月9日

同事老Q跟我说，他老婆要买个“后厨游戏机”，让我帮着参考一下。我找来电视剧一看，好家伙，这不就是Wii嘛。老任真是艺高人胆大，广告直接做到电视剧里了。

结果我遇见他还没开口，他就滔滔不绝地说了起来。原来他直接在淘宝上买了一台最先进的“后厨游戏机”，才300块还包邮，支持好几个游戏呢。体感精度也没得说，挥好几下膀子就能认出来一次，偶尔也不会把胳膊认成大腿。支持国货，义不容辞嘛。后来我上网搜了一下，这游戏机的生产商原来是……

好吧，小霸王其乐无穷！

2013年10月15日

随着自贸区的开设和完美收购电玩巴士的消息传开，“索狗”和“任豚”们又开始在论坛上掐架，不过看着这热火朝天的景象，我却没那么兴奋。

审查依旧是老问题，当年连《捉猴啦2》都被审查了半年，估计有关部门是把猴屁股当红灯了。不用想，“战神”这类游戏会被就地咔嚓。事实上，就连童叟无欺的《精灵宝可梦》都没法通过审查。神游这些年在中国卖了无数的GBA和NDS，但他们又出了几个行货游戏呢？网游可以拖个一年半载，反正因为延迟过高和语言障碍，会去外服玩的人是少数，可以放长线钓大鱼。但单机游戏拖两个月我肯定就不会买了。

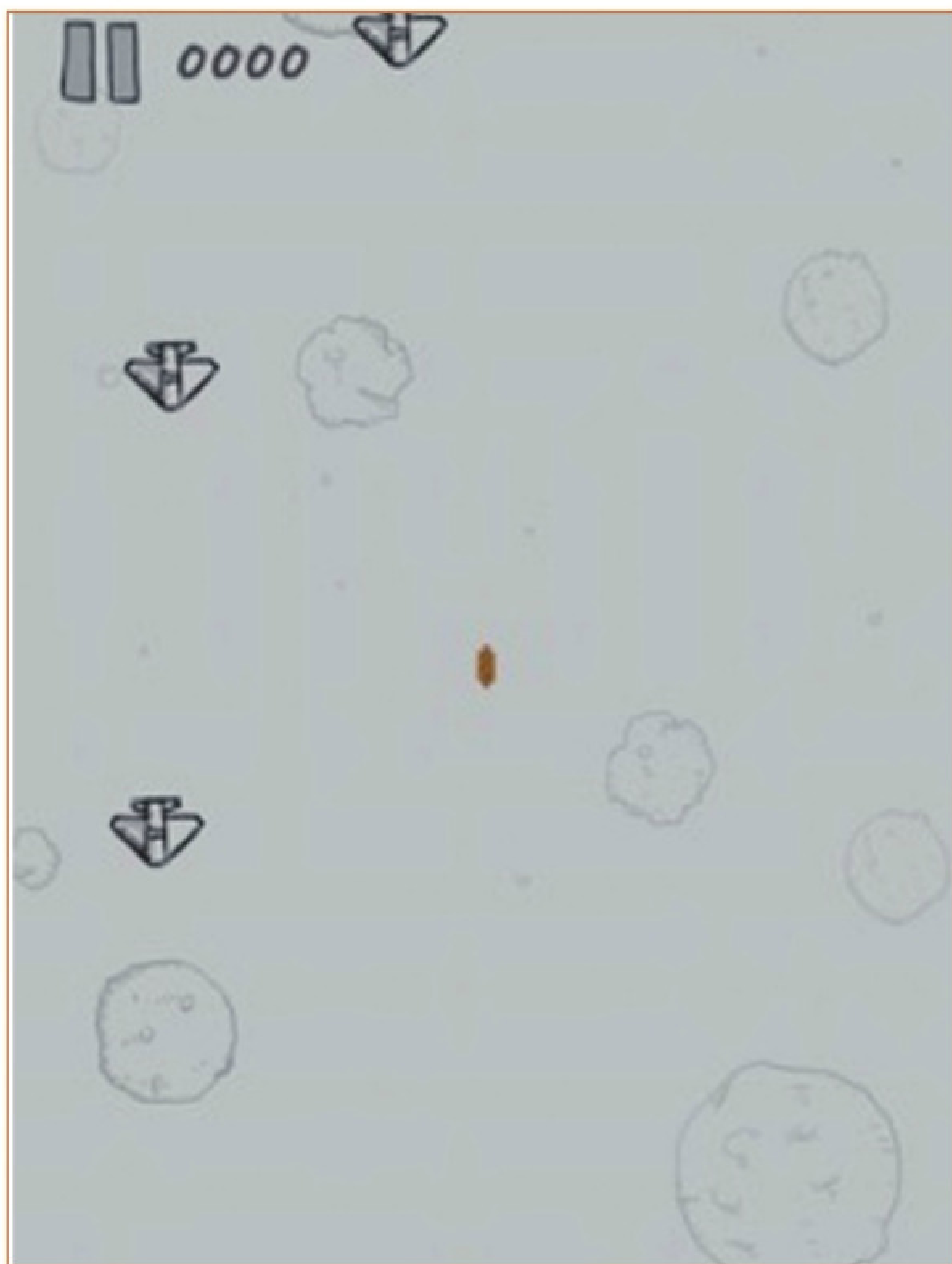
而且我也隐约能察觉到，传统游戏最好的时光已经过去了。iOS和安卓率领着一帮三俗网游、手游正在横扫每个人的口袋，日本人天天玩智龙迷城亚瑟王舰娘没命地“氪金”，一个又一个“手游大厂”冉冉升起。街头的小孩一人一个平板“割绳子”，微信上的好友全在打飞机。现在就连《勇者斗恶龙8》都能在手机上玩到了，谁还会在乎主机、掌机呢？看看PSV那可怜的销量吧。

2014年1月9日 雪

许久不联系的小A今天激动地给我打电话，说国务院宣布游戏机解禁了，他一定要买一台PS4。这让我回想起了当初买PS2时，钱上的那股温热的骚气。

我随手一刷微博，好家伙，游戏机解禁的新闻刷屏了。任天堂的日股早盘暴涨7%，市值达2.1兆日元时隔近一年再度超过索尼。国内的硬件商也迫不及待地推出了各种主机。华为出了拥有奇怪手柄的“Tron”，小霸王也携手阿里TV OS团队共同推出了新一代的家庭游戏机。

我扭头看了看身边的一堆水货主



当这样一款游戏的热度秒杀无数主机大作时，想那么多的意义在哪？





把尤娜晃来晃去的大白腿放个几十次！

机，中国是个庞大的市场不假，可惜已经没有多少余地了。对游戏机感兴趣的人肯定早就通过各种渠道购买了水货主机，就像谷歌手机也没行货，照样有一大堆人买“儿子机”。

我知道微软跟视频平台百视通进行了合作。虽然我经常在百视通看NBA，但我刚抢到的天猫盒子一分钱不花，什么节目都能看。很难想象一般人会为了看视频买贵得多的XBOX ONE。虽说有了自贸区，但这几台主机的命运很可能比行货PS2好不到哪儿去。不过我想我应该会买一台行货，毕竟有保修总归安心点。

遗憾的是，胖叔叔的店现在改卖手机了，他的儿子打出了“刷机30元”的广告。PSP和5元盗版盘的时代过去后，电玩店的确很难做。

2016年7月11日

配合在南方某省刚建成的服务器群组，索尼的Playstation Now云服务也在中国大陆进行了试运营。用我家的那台Bravia智能电视，配合上百兆的宽带，再外接一个手柄，居然也能玩PS3的游戏。据说下个月微软的云服务上线后，同样可以通过这台电视接收。

不过云时代没有盗版，我想这会阻碍这项服务的普及吧，毕竟不是每个人都能接受59美元的全价游戏。不过不管怎么说，这也是一个好的开始。而且数字版游戏的审查也不像实体光盘那么严格。

微博上有人爆料，索尼的最新掌机会配合云服务在中国同步首发，据说任天堂也会马上发布类似的产品，而且还会加入通话功能。由于4G网络的普及，在地铁上玩的游戏回家可以接着玩。原来玩游戏看配置，现在玩游戏看网速，真是不可思议。

一步一步慢慢来

“国内为什么圈钱游戏发展的最火，那些“好玩”的游戏却屡屡落败？”

■说书人 西塞罗

我前几年曾在一家培训游戏美术和策划的机构内工作过，每次新生公开课，必定搜罗一些单机大作的预告，告诉这些未来的从业者们“你们走在梦的道路上”。有次做新生访谈，一个来自二线城市的学生说从来没想到过一个游戏居然能做成《战神3》那样。我被这句话震动的同时，也深感游戏和电影一样是个造梦的行业。现在这位仁兄早已混得风生水起，小日子蒸蒸日上，只不过他从没做过这些“他没想过的游戏”。我在那个培训机构接触的几百位学生，能做这类游戏的也寥寥无几，有接触过的，也大多做一些外围工作，和核心部分没什么关系。

国内的游戏市场颇有些像《桃花源记》，“不知有汉，无论魏晋”，玩家们都玩着各类有中国特色的游戏不亦乐乎。不过盛世必有隐患，端游花了10年走到了巅峰，现在能活下来的新作都只能走少数精锐的旗舰路线；页游火爆了三五年，现在也大有小团队人走茶凉的味道；现在的手游群雄逐鹿，成为资本的的宠儿，但它真正的味道只有身处行业的人才冷暖自知。扎堆的人越来越多，风险越来越大，玩家品味也越来越高，越来越不好糊弄。游戏机市场开放，似乎对所有人都是利好，主机商们有了新的发展点，国内制作商找到了新的平台，玩家们找到了新的游戏，在“真正好玩”的大潮下，市场似乎也能挤走泡沫，慢慢从浮躁走向冷静。

国内单机游戏市场确实在一步步好转，先不说国产三剑在舆论战上各类明争暗斗。哪怕是盗版横行的国外单机，买正版的人也越来越多了。淘宝上游戏机大作正版销量水涨船高，年底的《侠盗猎车手》几乎做到了家家断货，Steam也开通了支付宝支付，只要一开始打折季，不少单机论坛的玩家就开始大掏腰包，2013年，衫果和育碧等国内平台也动作频频。现在开放游戏机市场，确实颇有天时地利人和的势头。之前的厂商尝试中，任天堂的神游虽然把掌机铺满市场，但没人会用正版软件；索尼PS2换了一种名义入华，最后却被软件匮乏和盗版拖死。索尼和任天堂都拿到了许可，但中国这只螃蟹他们还是没吃到。现在国务院解锁政策，无论对于国外原厂商还是国内代理商，游戏机市场怎么做，还是一块处女地。

很多年之前曾有一篇名为《乌鸦，乌鸦，叫》的雄文，在那个连国产PC单机都没有的年代，痛陈国内市场与外隔绝，盗版横行，政策不支持，最后寄希望于《电子游戏软件》振臂一呼，应者如云。对那些理想主义者而言，现在虽有不少人靠着游戏赚着大把钞票，但行业的问题还是和当时差不多：国内外市场还是有很大隔阂；商家们还是热衷于赚快钱，低俗广告横行；社会舆论对游戏的依然虎视眈眈。就算游戏主机开放，游戏产品还要面对严格的审批，国外厂商还要重新建立物流和销售渠道，不管怎么说，罗马都不是一天建成的，《电子游戏软件》振臂一呼只能被外人当做笑话，微软索尼任天堂携手高呼也难以迅速改变。

就游戏开发而言，我国游戏的开发流程也不是马上能适应单机的节奏。在Xbox360刚销售的那几年，微软曾爆炒过Xbox Live下载游戏的概念，到处扶持中小厂商，在国内也不例外，弄了好几个“孵化基地”，扶持的有不少是和国外公司关系紧密的外包公司，可惜最后出来的成品差强人意，上市的寥寥无几，我们现在唯一熟悉的，也就只有《风卷残云》。我们的产业做惯了只需要数值的游戏，不涉及核心部分的外包也只是跟着外国人的指挥棒转，要转到自主开发出合格的单机游戏，有很长的一段时间要走。

游戏机市场也不一定会迅速铺开，这和我国的市场环境不无关系。国内为什么圈钱游戏发展的最火，那些“好





游戏和电影一样是个造梦的行业，不过我们国内大多数制作人做的游戏都跟梦想没啥关系









玩”的游戏却屡屡落败，很大的原因在于，一二线城市，也就是说我们口中的“传统玩家”早已习惯不付费，习惯付费的，却是三四线出身的屌丝玩家和土豪玩家们，正是那些乐意付费的人，养活了千千万万的从业人员。这些非玩家的“玩”和传统玩家的“玩”大不一样，传统玩家挑战自己，玩技巧，那些“非玩家”却更喜欢简单直接的花钱搞定，征服对手。在对游戏主机一向不设防的港澳台市场也是这样，中国台湾地区人口是韩国的一半，但是在PS2时期，《铁拳》在韩国就有百万级的销量，在台湾地区则因为“盗版”文化，同期销量最高的主机游戏只有5～6万。2013全球App Store销售额中台湾地区全球排名第10，不过占据台湾地区销售榜前位的，也是《神魔之塔》《武侠Q传》等游戏，类型和大陆差别不大。在港澳台游戏机市场发展也不够快，在内地市场，恐怕就更慢了。

我认为游戏机切入家庭的要点，并不一定是游戏本身，而是它背后的服务。在国外，Xbox360和PS3借助于网络和它本身的处理能力，已经把云服务视频点播业务做得如火如荼，像现在迅雷做的云点播等服务，在前几年微软《光环4》附赠的电影中就有体现，不依靠任何数据，只用云服务就能实现高清画质。微软和索尼争夺的并不只是游戏这个市场，而是背后“客厅管理者”的管理权，谁能掌握这个制高点，谁就可以控制未来家庭客厅。在游戏机进入我国之后，我们势必将忍受很长一段时间行货只有“怒鸟”“实况”等“无伤大雅”游戏的日子，但是类似的服务，却可以在较快的时间展开。此等服务又可以避开媒体对游戏“血腥暴力”的攻击，迅速得到社会舆论的接受。游戏机进入国内的利剑，并不是它的老本行，而是它的附带服务，说起来有些讽刺，但却是看起来最现实稳妥的一条路。至于真正的游戏机游戏如何和网游页游一较长短，那还恐怕有不少路要走。国内Steam一族，从小时候用盗版，到现在买数字正版，花了二十多年；台港澳中文正版渐渐多起来，也是这三四年随着主机商竞争才发展起来的事。我国游戏市场发展到和外国同步，再发展到我们的国产大作热卖海外主流市场，恐怕没有一二十年不行。游戏机解禁，打开了一道门，看到了一条路，这条路上遍布着荆棘，但也只有走过荆棘，才能摘到最后的金苹果。



编辑部的故事

Cross的人在旅途

■漫画作者：Ninia

法华南里某半地下室

恩济大厦

阜石路68号院



舌尖上的春节——大软特别版

春节，对于中国人来说，是一个属于家庭的节日。马年的春节来了，大软的编辑们，都早早的买好了回家的火车、飞机票。他们已经做好了准备，身手灵活矫健地赶回家去，在七天的假日过后，再带着一圈肥大的肚腩，打着满足的饱嗝回到北京。家乡的美食，是他们无法抗拒的，尤其年三十晚上，在中国人的习惯里，无论一年过得怎样，春节除夕夜合家团圆吃一顿年夜饭，是任何事情都无法替代的。

年三十的晚上，在华北平原上的保定，当魔之左手用猪肉韭菜包着大馅儿饺子时，帝都的美编妹子晶冰正在家用大块肥肉秘制着家传的美食，距离她不远的石景山某小区，椅子居士和父亲在家已经炸完了两大盆的藕饼。在遥远的天府之国四川，8神经已经吃完了两块大刀扣肉，他已经无暇计算今天晚上摄入的卡路里……除夕的钟声终于敲响了，回荡在神州大地，编辑们不约而同的抬起头来，望着夜空中闪烁的烟花，共同许下了一个美好的心愿……

“等春节之后，我一定要开始减肥！”

Cross（北京）：这是家中舌尖上的传统项目——藕饼。每年临近春节，家中必采购莲藕十余斤，逐个洗净切片，逐片填塞肉馅，再沾上老爸私家秘制调味面料后油炸而成。到春节时满满一盆置于餐桌正中，色泽金黄，香味扑鼻，不论长幼无不为之跃跃欲试。





海参崴渔夫（江苏）：除夕没待在南京，而是回到出生地——里下河的一个水乡小镇，陪伴祖母一起过年。年夜饭大桌子摆在那里，无非鱼肉虾蟹，哪里都能吃到。唯有肉末芋头豆腐(上图)，才是别处没有的美味。它看起来素，吃起来过瘾。一桌子牛肉猪排肘花，在肉末芋头豆腐+醉蟹的组合拳下，几乎完全失去颜色。不过还是有遗憾，童年记忆中的蟹黄汪豆腐，今年没吃到……

魔之左手（河北）：在年夜饭上，没有哪道菜比饺子更加重要了，自己剁的肉馅，比挤出的口感味道都要好得多。分为韭菜和白菜两种馅儿，煮好上桌，其他的菜都只是陪衬，吃饺子才算过年。







8神经（四川）：今年回家，吃过几道菜让我印象深刻。一道是三姨亲手做的萝卜烧……狗肉，一开始我并不知道是什么肉烧的，大快朵颐之后，连呼美味。只顾问：“这是萝卜烧牛腩哇？今天这个牛肉烧得硬是安逸。”最后知道真相的我眼泪掉下来，忍不住……伸手又夹了一筷子。另一道是跟朋友在饭店团年，有一道汤，小盅煲好，汤头浓郁，香味四溢。内有荤物一块，咬在嘴中，嫩嫩滑滑，口感上佳。询问女服务员此乃何物，不料对方含笑不答而去。朋友待我连汤带肉全部吃完后，方回了一句：“此乃牛鞭。”此乃牛鞭！！此乃牛鞭！此乃牛……此乃……

还是得给大家分享个正经的好菜——大刀扣肉，年夜饭上的一颗明珠。容器有脸盆大小，每块扣肉有30cm长，10cm宽，肥而不腻，入口即化，肉香醇厚之极。一块吃下去……老天爷，春节后我真的要减肥！





digmouse（安徽）：左图里，最大盆的这道银鱼汤，食材是我们这边的特产银鱼，在江浙一带算是品质很好的，其他好像都是很正常的徽菜了。右边这张图嘛，是回乡下吃的年饭，看起来似乎更乡土气息一点，但是却也更美味的样子……





蓝星（北京）：春节期间，自然少不了好吃的，大鱼大肉不断，也需要调剂一下口味。这鱼叫明太鱼（←左图），算得上是我东北老家特产，洗干净去内脏，挂在外面冻干，鱼肉成条状，不需特别烹饪，撕下来一条条吃就行，口味绝非一般烤鱼片可比。这鱼皮极结实，肉都撕下来后剩下鱼皮，据云可以包上米蒸饭。



坏香橙（山西）：

1.“鸡不献头，鸭不献尾，鱼不献脊”是我国相当有名的吃喝礼仪之一，至于白斩鸡以及片好的烤鸭一类的玩意，则可以在承载的器皿上做做文章——由此可见我美食大国的饭桌智慧果然深不可测，放眼全世界也只有每吃一道菜就要打扫一遍席面方可继续用餐的法国佬可以一较高下。

2.对于档次平平的禽类肝脏来说，芥末绝对是必不可少的配料——此物一出，无论是鸭肝还是鹅肝统统变成了一个味儿，唯一的区别可能只有口感上的微妙差异——对于餐馆来说这绝对是个好消息。

3.作为一个年龄高不成低不就的光棍，这顿主题为“四世同堂”的年夜饭果然压力不俗，原因不言而喻。

Joker（甘肃）：过年回家，对于山珍海味我是没有任何想法的，大帝都什么好东西吃不着！最令我着迷的是我那些在帝常年吃不着的小吃和面食。实话说，北京的面类食品比起老家来说真是太单调了。

作为一个地地道道的西北人，返乡的几日终于是过足了嘴瘾，首先是天水地道的乌龙头打卤面，浓稠的卤子，皮带宽的扯面，口感微苦清香的乌龙头，配合出的独特口感简直让人欲罢不能。其次是天水扁食，不同于馄饨或是抄手，皮儿厚，馅儿足，一口咬下去肉香四溢，香！最后就是呱呱，地道的天水小吃，别地儿绝对吃不着，辣油，麻酱，红彤彤一口下去，整个人都满足了！

最后要说的是天水的铁砂锅杂烩，夹板肉、丸子、白肉、粉丝和其他一些食材，在铁砂锅内用排骨汤煲足时间，开锅之后那热气腾腾、鲜香四溢的质感，你受得了么！吃的时候一口汤一口肉，西北人豪爽的性格这一锅足以完美表现！







一丝blue（浙江）：今年浙江由于受H7N9疫情的影响，鸡鸭肉的销量比往年少了许多。家里的年夜饭桌上最显眼的位置被一只大龙虾占据。开饭之前众人还为虾头的指向争了半天。不过说起家乡的特色小吃，还属那无馅的小汤圆。至少我家年年立春吃的不是春卷而是这汤圆（→右图）。



晶冰（北京）：我家的传统菜色（←左图），选一大块带皮猪肉将大部分瘦肉割下来切条裹上厚厚的鸡蛋黄和面粉打出的面糊下锅油炸至金黄后捞出备用，再将上部带皮和少量瘦肉的肥肉切成巴掌大小的方块并在肉皮上涂上蜂蜜后下锅油炸，这是时一定要死死的压住锅盖直到炸出大部分油脂，肉皮也变得焦焦薄薄的并呈现棕褐色。话说我姥姥当年跟我说过过去穷人都吃不起这道菜，因为好大的一堆肉炸完了就剩一点点了，实在不出数，以此推断咱还都是有钱人了^^好了接着说，将炸好的肥肉快切成片，和之前做好的炸肉条一起放入用猪棒骨熬出的汤中加海带丝、黄花、香菇，粉条、豆腐和白菜一起熬煮之后就大功告成了怎么样有没有流口水呀？

2014年1月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博投票

1 新一代游戏主机

（PS4、XBox One）

得票率 15.87%

尽管新一代游戏主机还没有正式进入内地市场，但是即将解禁的消息显然刺激了很多玩家，它已经连续数个月蝉联我们读者最关注的硬件产品。新一代游戏主机第一次全面使用PC兼容硬件，并且惊人一致地选用了AMD平台，使得PC玩家也对未来的移植游戏前景充满了期待，不过在关心移植游戏之前，我们还是先藏好压岁钱吧，也许在这个暑假或者更早，这两台让人充满期待的主机就会出现在市场中了。P



2 NVIDIA 700系列显卡

得票率 9.13%

有趣的是，虽然游戏主机的AMD化肯定会影响到未来移植游戏的优化，但NVIDIA的显卡还是受到了更大的关注，这一产品获得亚军更说明游戏平台仍然是我们读者最关注的。不过NVIDIA最近似乎在智能移动平台上投入了更多的精力，700系列显卡的型号显得有些少，不知道何时才能完成市场全价位覆盖。P



3 Intel Haswell处理器

得票率 6.25%

强大的Intel Haswell处理器仍然是高端PC必备的大脑，因此成为季军合情合理。它与第二名的NVIDIA 700就可以构成游戏电脑最基础的配置。而且多才多艺的Haswell处理器也提供了低能耗产品，同样是时下流行的轻薄笔记本、一体机内不可缺少的组成部分。P



4 4G标准通讯产品

得票率 5.79%

不知道是不是最近铺天盖地的宣传，让我们的读者对这一产品如此感兴趣。其实从小编的实际使用感受看，较好的3G网络已经完全可以满足一般的移动通讯、移动网络需求，甚至完全可以享受到和宽带类似的网络音视频播放效果，而且用户真的会在网络上看大片吗？套餐流量和数据资费告诉我们，记得设置数据限制，不然即使服务商有封顶流量和资费限制，账单也会让人感到肉疼的。P

5 固态硬盘SSD

得票率 5.38%

第一次列入候选名单时，固态硬盘在多个月都濒临淘汰，不过近期排名却不断上涨，看来已经有很多人了解，或者开始体验它不同凡响的速度，以及对PC速度实质性的改善了。目前固态硬盘的容量价格比仍然偏低，远未达到机械硬盘的水平，从现在的趋势来看，也许机械硬盘真正的终结者不会是固态硬盘，而是对个人用户来说容量接近无限的“云存储”吧。P

排名	产品	得票率
6	AMD新一代Radeon显卡	5.29%
7	AMD新一代APU	5.25%
8	国产新一代旗舰手机	4.93%
9	高性能台式机	4.81%
10	高速无线路由器	4.77%

重点推荐

冰雪奇缘

迪士尼出品的最新3D动画电影《冰雪奇缘》于北美复活节档期上映后就在全球一路叫座，同时以《冰雪奇缘》电影为背景的同名三消游戏也上架App商店，并且是免费的。



暗影之刃

将触控与忍者的犀利风范完美结合的《暗影之刃》，是近阶段手游市场一部很难调出毛病的平台类游戏，它堪称革命性的操控解决方案，的确具有相当的启示作用。



割绳子2

《割绳子》的初代作品发布于2010年，到今天累计下载量已经超过了4亿。最近正式续作《割绳子2》终于上架苹果商店，同样的基本玩法——割绳子喂糖果，同样的主角——小吃货Om Nom，同样的画面风格——色彩鲜艳的卡通画……



主管单位　广西出版总社
主办单位　广西金海湾电子音像出版社
编辑出版　广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长　施伟文
总　　编　滕耀胜
执行总编　韦松林

编 辑 部　杨立（主任）
栏目编辑　杨文韬　汪澎　韩大治　吴昊　郑弢
本期责编　杨文韬
电　　话　010-88118588-1200
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市100040信箱18分箱
邮政编码　100040

广 告 部　李怀颖　陈文
电　　话　010-88118588-1220
读者俱乐部　010-88118588-1230
发 行 部　韩灵合
电　　话　010-88118588-1280

平面设计　汤瑛　张子祚
印　　刷　北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号　ISSN 1672-0148
国内统一刊号　CN 45-1304/TP
发行范围　国内公开发行

广告许可证　4500004000185
出版日期　出版日期 2014年2月1日
定　　价　人民币 10.00元

2014 留住梦想的岁月

自打跨过2014年以来，编辑们就处在风尖浪口上，一直不得清净。因为杂志改制的原因一月刊的出片时间有点晚，再加上春节前没赶上最后一波物流，一月杂志居然要等到春节后才能正式上市了……好吧，其实在打这行字的时候，一月刊正在铺货当中，大家对改版的反馈会怎样，我心里还真有些没底。这段时间里，不计其数的读者朋友来问我们，网上的停刊传言是不是真的，新年的杂志要怎么样才能买到，还给予我们了大量宝贵的建议——究竟有没有停刊，大家现在也看到了。每一条建议，我们都会记在心里，并好好研究其可行度。

春节后的第一天，一位新疆的读者朋友专门来北京拜访编辑们，我姑且称呼他小周好了。小周这是第二次专程来访了，与读者中的很多重度游戏发烧友或宅男不同，小周更像是一个标准的、年轻的高富帅。20岁出头时他就事业有成，有车有房了，也因此，现在的他没有太多的时间来玩游戏和看杂志。他说，最近常玩的一款游戏是《金庸群侠传》的同人改版，我没记住这个版本究竟叫什么名字，但是很明显，小周对一般意义上能带来"成就感"的网游毫无兴趣，只是偶尔玩一些自己喜欢的老单机游戏，权作放松。

临行前，小周执意要请大家喝酒，盛情难却，编辑们欣然应之。酒过三巡，连一向忠厚的Cross都喝得满脸通红。这时小周看着我说——最近看到网上传言你们要停刊的消息，我真的很难过。我也不知道自己能帮上什么忙，只能来看看你们，请你们吃吃饭，喝喝酒。我是看着大软长大的，现在虽然算是事业有成了，但是当年那种无拘束的，快乐的看杂志玩游戏的时光却再也回不来了。我天天都很忙，但除了赚钱，我也不知道自己在忙些什么。我很怀念当年看着书，心里满是梦想的岁月。所以拜托你们，一定要坚持住，那也是我的青春……

当时已经都喝得舌头有点大的编辑们，一口应允下来。我说，没问题，虽然当编辑赚不了什么钱，但是只要还有你这样的读者，我们就一定会坚持。

事实上，当时我们有些喝多了，激动的情绪让我们变得不再理智——个体的坚持，往往都难以阻挡市场的洪流。此刻我的承诺，显得有些幼稚和可笑。但是，我们依然要感谢每一位像小周这样的读者，因为你们让我们知道，我们所做的一切，并不是毫无意义的。

谢谢你们！



一大波PC版手游正在袭来

■供稿/触乐网
执笔/oracle

自从去年11月次世代主机发布后，传统游戏界仿佛进入了一个寒冬，新游戏寥寥无几，这很不符合历年来年末商战的热烈气象。与此同时，移动游戏这边倒是没受到寒冬萧瑟的波及，App Store不紧不慢地上架新游戏，不少移动游戏厂商还将触角延伸到PC，悄然做起了跨平台的买卖。

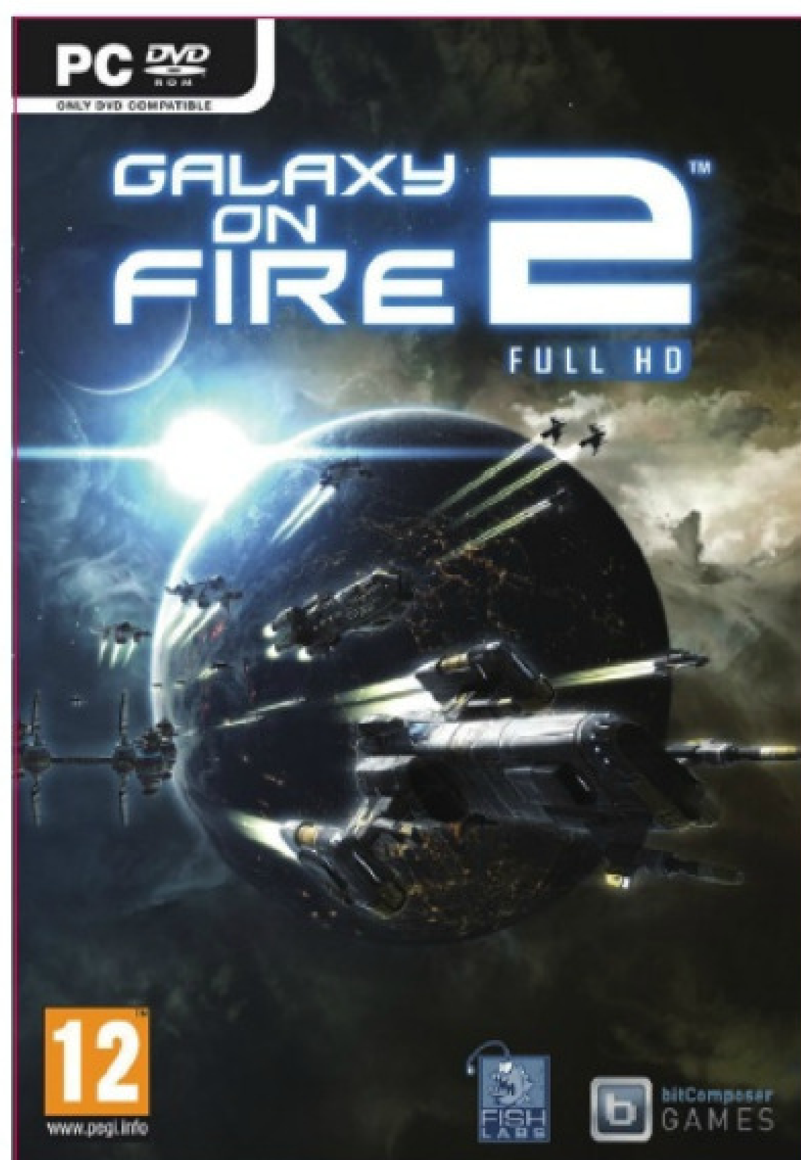
移动游戏跨到PC派台的例子不算少，但由于移动游戏本身的轻量化，难以引起主机跨平台的话题性，受到的关注自然少了很多。近期国内比较有名的便是《我叫MT》PC版的发布。在开测当日，卓越游戏CEO邢山虎便微博曝出PC版单服DAU高达40000的信息。抛开数据水分，PC肯定也是只赚不赔的。虽然在“新潮”的移动游戏厂商看来，端游仿佛已经沦为过时的代名词，但偶尔榨一下剩余价值也不是不可以，况且你很快就能发现，这种“移植”的成本可以低到忽略。这一点，不管国内还是国外，都没什么不同。



《我叫MT》逆流进军端游，凭目前这个“手机模拟器版”，CEO邢山虎做的是无本万利的买卖

立场决定要求

这几年移动平台的硬件发展催生出了不少画面过硬的大作，除了《无尽之剑1&2&3》这种只求画面的样子货，还有不



看上去还算高端大气的封面



《浴火银河2》的画面在PC只有很廉价的炫光特效



移动设备上的《掠夺之剑》看上去很高大上

少在画面和玩法上皆有相当水准的作品。比如2010年的《浴火银河2》就因为多样的玩法和华丽的画面夺得不少奖项。在当年的手机上玩到这种级别的太空游戏真是感觉太神奇了，居然能在保证画面的基础上提供这么大的自由度——当然，这只是针对手机而言，到了PC平台就是另一回事了。

2012年，《浴火银河2》推出了PC版本，像是要证明自己优化过一般，特意命名为《浴火银河2全高清版》（Galaxy On Fire 2：Full HD）。不明真相的玩家纷纷以为这是一款接近于《自由枪骑兵》甚至X3级别的作品，结果玩了半小时就大呼坑爹：从触控改造而来的半吊子操作极为蛋疼。使用键盘的玩家在进入游戏后，会发现键盘完全无响应，只有鼠标能动，必须到文件夹下找到Launcher文件重置一下键位才能恢复键盘功能。至于使用手柄的玩家，则会发现游戏对手柄只有一半的支持度——手柄仅能用来控制飞行和战斗，选取菜单等界面操作全部需要鼠标和键盘来完成，这种不成熟的做法，在2012年是很难想像的。况且，这款游戏一旦到了PC平台上，和一干大作一比，仿佛是李鬼见了李逵，原本引以为豪的画面优势也顿时荡然无存了。

抛开这些技术问题，从游戏性的角度来看，《浴火银河2全高清版》也远远达不到及格线。乍一看景色很漂亮，但所有星球的景色都一样，星球旁边肯定有一个固定的小行星群；空战时，敌机清一色远程低射速大威力激光炮，炮弹还没打到飞机身上自己就掉开始血了。这一设定直接导致了群战时主角飞船的低生存率。显然，iOS版之所以出此如此下策，是为了鼓励玩家多买内购来克服难点。结果PC版在去除内购的前提下，没怎么校调数值就扔上货架了，造成游戏难度与玩家回报严重不对等。

对于大多数普通玩家而言，既然在PC上玩到了《浴火银河2》，那么他们就只能在站在PC游戏的角度来要求内容。这哪禁得起要求啊，就算比现在那些“内容不够，重复来凑”的移动游戏充实很多，《浴火银河2》归根结底还是个移动游戏。进虫洞把外星人的母舰炸掉后，你还指望会有什么神转折吗？省省吧，有结束字幕看就不错了。有人辛苦赚了半天钱，去做主线任务发现被坑了，1小时就通关，能不骂娘吗？《浴火银河2全高清版》的PC版媒体平均分数是57%——一个很符合PC立场分数。

另外，《浴火银河2全高清版》保留了不少iOS版的UI特征，在PC的大显示器上看着有点怪异，但并不是多大硬伤，相比很多跨平台的移动游戏来说，这款游戏的UI优化已经很像样了。至于其他游戏有多不像样，请接着往下看。

尴尬的里程碑

老牌iOS游戏开发商Crescent Moon Game旗下的超大作《掠夺之剑：暗影大陆》如期登陆PC，然而这却是一件很让人尴尬的事情，尴尬之处在于，评论界们经常用“史诗的、恢弘的、华丽的、里程碑的”等词儿来形容这款游戏，原因只是因为它是一款移动游戏，且大家凑巧都站在了一个合适的视角上。不料Crescent Moon居然信以为真，以为这款游戏真的是“史诗的、恢弘的、华丽的、里程碑的”，并把它搬到了PC上，和另一帮“史诗的、恢弘的、华丽的、里程碑的”的游戏较劲。这下，遭遇到冰火两重天的评价，简直是理所应当的事。

如今我们仍能找到一些移动游戏媒体对本作的赞誉，也不止一家媒体在评论这款游戏时，会使用诸如“RPG手游的里程碑”“手机版《上滚卷轴》”之类的描述，站在手机的视角来看，这些描述都很客观。这款游戏在移动设备上的画质真的不错，戴上耳机也有一种大作的感觉。甚至拿着这游戏在别人面前玩，人家也会感觉你这手机好上等，可以玩这么上等的游戏，毕竟很多人都只玩玩怒鸟和天天，所以我们不难见

到这样的描述：

“这款令人期待的ARPG游戏拥有着宏大的3D场景，细腻逼真的画面，多样的人物和怪物造型，以及气势磅礴的音乐，游戏世界的风景华丽，地图庞大，任务超多，支持各种武器以及坐骑。开发商宣称《掠夺之剑》 一旦发布，将会是目前体积最庞大的iOS游戏，游戏时间可达40小时，是我们最期待的游戏之一。”

现在《掠夺之剑》来到了PC平台，结果玩家发现，他们进入的是一个无比落伍的游戏世界，比11年前的《上古卷轴——晨风》还简陋百倍。游戏最抢眼的卖点——华丽的声光表现——在PC的大屏幕上，变成了最突出的槽点。由于目前的移动游戏还停留在拼贴图的时代，在高分辨率的小尺寸屏幕下看上去非常细腻，一旦放大就会显得干巴巴的，贴图非常廉价，画面异常“干净”。这种缺陷，在《掠夺之剑》上完完全全地暴露了出来。



人物棱角分明，一朝回到解放前



画面干净得只剩下贴图了……



对话界面的大黑条无力吐槽……

如果你玩过同样从iOS移植到PC的《浴火银河2》，会发现《掠夺之剑》在不同平台上的画面落差，要远大于前者。即使做好“大屏效果-50%”的心理准备，游戏的画面质量仍然低于预期，这恐怕只能归结于厂商的优化问题。换句话说，厂商基本没怎么做优化，只是做了一下操作和分辨率适配。这一点，可以从UI设定看出来——所有UI依然是为小尺寸触控屏而定制的，在PC显示器上既不合适，也很丑陋。操作适配更不能指望，游戏连“ESC键关闭菜单”都不支持，仿佛是从火星来的，充分显示出厂商的诚意——只有零。

如果你能忽略前面说的种种不适，打算精心体验这款游戏的RPG内涵，结果依然会是个悲剧——在PC平台上，《掠夺之剑》只能算半个RPG而已。游戏的战斗系统非常简单：左键攻击，长按右键来防御，按下R来释放魔法或者特殊攻击，这基本就是游戏战斗系统的深度了。地图没什么探索的乐趣，场景也很“干净”，偶尔会冒出一个看似的城堡、悬崖或者湖畔的风景，一靠近就会非常荒凉。总重要的是，在基本的游戏性上，《掠夺之剑》的设定是非常草率的，像是一帮没什么RPG策划基础的人在做游戏。流程会出现陡然升高的难度曲线，一会砍瓜切菜，一会被虐得像狗。数值非常随意和粗糙，防御等级到底怎么计算？魔法的法力消耗到底有多少？有相当多的属性根本无从得知，在PC玩家来看，出现这么一个RPG，完全就是多余的。

《掠夺之剑》表明，移动平台的高画质游戏并不适合逆向移植到传统平台上，否则最大优势只能沦为短板。抛去不自量力的因素，倘若只为榨取品牌的剩余价值，与跨平台带来的体验落差比起来，仍然是得不偿失的。P



《超级弹球》玩的就是心跳

■供稿 触乐网
执笔 时心白

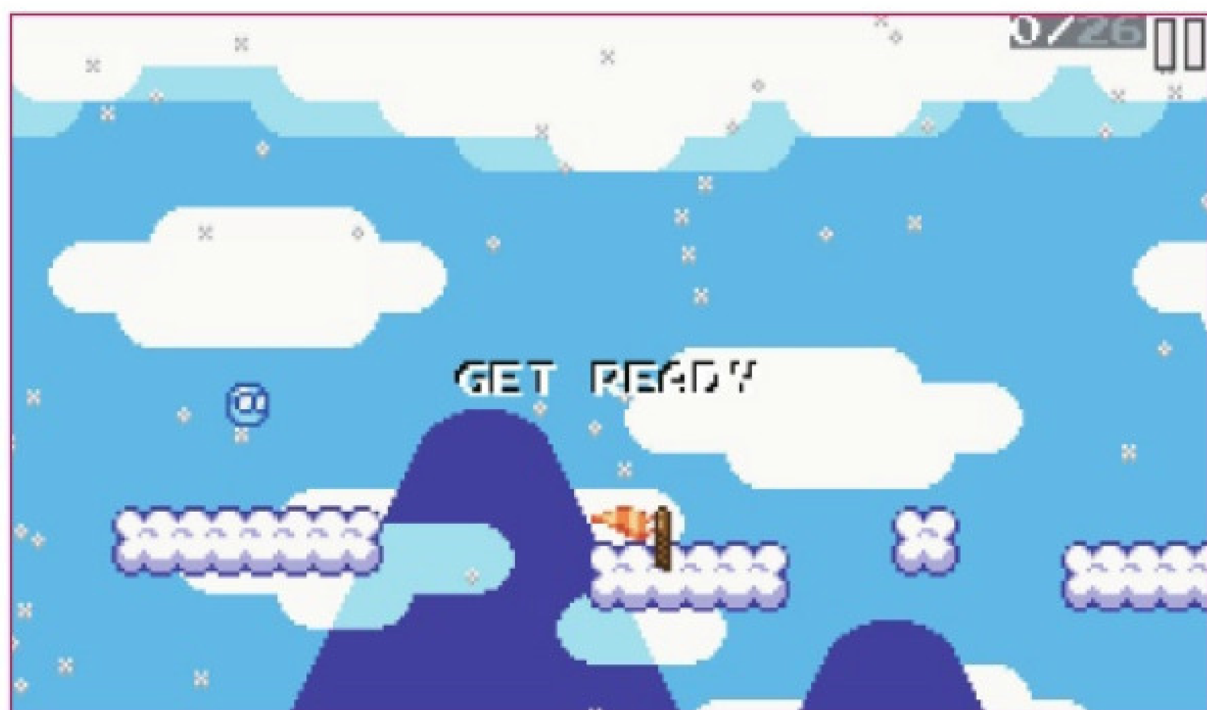
作为一个一直不太理解所谓“复古美学”的颜控，大多数时候我对于像素游戏都是抱着“这也算游戏？！”的心态直接跳过的——Rentia屏都出了你就让我看这个？不过《超级弹球》（Super Splatform）大概可以算个例外：在连续一段时间没发现什么有趣的新游戏之后我很偶然地看到了它并决定入手一试，体验之后的感受虽然称不上相见恨晚，不过至少算是物有所值没有白花钱——毕竟在休闲游戏里12块钱的售价也不低了。

《超级弹球》是个独立小游戏，由加拿大P1XL工作室的Robin和Sam两个年轻人制作。其面世过程可谓历经曲折。早在2002年，Robin就在Commodore 64平台上开发出了他的第一个作品：一个名为《Splatform》的小游戏，并凭此在游戏编程竞赛中夺冠。《Splatform》是个简陋的弹跳游戏，可以看作是《超级弹球》的前身。很久之后，当《涂鸦跳跃》一类游戏开始大火，Robin想起了他曾经的作品，并尝试和Sam一起将其移植到iOS平台，不过始终没有公开发布，那已经是2009年。后来又经过多次改进和测试，包括Robin自豪的声称“每一个关卡都是由手工制作而非程序自动生成”，《超级弹球》终于在2013年底登陆iTunes Store。

对于大多数没有体验过Commodore 64平台的玩家来说，游戏的画风很有些像红白机时代的《超级马里奥》，尤其是关卡模式里，连金币都没缺，让人油然而生一种亲切感。不过在《超级弹球》中你要控制的不是那个略显WS的水管工大叔，而是一个带着笑脸的小球。关卡模式里一共有50个关卡，在选择页面上可以看到一个个黑白的小格子，已经完成的关卡所对应的方格会点亮。并且每10个关卡为一个主题，每个主题的画风和出现的障碍物都不同，从海平面、山峰、云端一直到天际。相比之下，无尽模式的画风就阴暗多了（或许可以称作更有古风……）。

游戏玩法并不复杂，只是比较考验操作。玩家所要做的就是操控不断跳动的小球通过一个个平台直到终点，途中收集金币。一旦失手让小球掉入虚空就得从头再来。在游戏画面上方有个弹跳次数统计的数字，虽然所用步数并不影响最终得分或者是否过关，不过争取用最少的步数达到终点也是游戏乐趣之一。这个玩法有点类似《绿豆历险记》（Bean´s Quest），不过在《超级弹球》中，控制小球弹跳的精度非常。非常重要，有的像素平台甚至只有一格，生存与死亡的距离就在毫厘之间，稍有不慎笑脸小球就变成了哭脸。尤其是在无尽模式中，眼见着小球一直往上跳，难度也越来越高，耳边是Chiptune风格的背景音乐，全神贯注紧盯着屏幕上跳动着的小球，生怕弹跳方向偏离一点，真有种“玩的就是心跳”的感觉。

游戏操控方式可以选择虚拟按键或者重力感应。不过我得说，如果你像我一样一激动就容易手抖或者用的是沉重的平板，还是趁早放弃重力感应玩法吧，一手抖成千古恨的感觉实在是不堪回首啊……







《割绳子2》吃货再临，速来投食！

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

《割绳子》的初代作品发布于2010年，到今天累计下载量已经超过了4亿。最近正式续作《割绳子2》终于上架苹果商店，同样的基本玩法——割绳子喂糖果，同样的主角——小吃货Om Nom，同样的画面风格——色彩鲜艳的卡通画……前作取得了重大且具有开创性的成功，《割绳子2》在延续传统的同时，也需要在玩法上作出创新。开发商 Zeptolab 是如何做的呢？

先谈谈这款游戏的基本玩法：作为一款标杆式的益智游戏，《割绳子》主要目标受众是青少年儿童，玩法则是通过割开拴在糖果上的绳子，让它通过重重机关到达吃货 Om Nom 的嘴巴里——如能经过并收集场景里的星星，则会获得更高评价。这个过程中多利用各种物理效果，包括重力、浮力、弹力等，玩家需要熟悉杠杆、钟摆、惯性等效应才能顺利地让 Om Nom 吃到糖果。与此同时，由于物体多处于运动状态，在操作时机的把握上也对玩家提出了要求。

《割绳子》初代经过多个版本的更新，在机关设计上已经臻于完善，如不怕手指只怕圆锯的铁链、可以让糖果往上飘的泡泡、像橡皮筋一样的弹力绳……《割绳子2》延续了这些机关，还在一开始的关卡里就加入了原木重物、气球、泡泡机等，它们都遵循着真实的物理效果。因此，游戏将很快进入到需要动脑子的阶段。

《割绳子2》在玩法上的主要创新是给 Om Nom 带来了5位小伙伴——不同于《割绳子玩穿越》这个版本，小伙伴们不是一起来分享糖果的，而是来无私帮助 Om Nom 的。它们分别具有各自的能力，如顶着竹蜻蜓脑袋的 Roto 可以抓取物体飞行，Lick 能吐出长长的舌头给物体提供一条新的滚动路线，Toss 头上长着弹簧……在后期的大部分关卡，没有小伙伴的帮助 Om Nom 是很难吃到糖果，这也意味着玩家需要考虑的因素更多，也更……费脑子。两代都需要收集足够的星星来解锁下一个大场景，而2代还加入了通过珍稀的幸运四叶草才能开启的隐藏关卡。

除了“圣诞套装”“卖萌套装”等内购选项，1代的内购主要集中在 Om Nom 的超能力，通过它玩家可以使用感应场来控制糖果，并收集隐藏星星——同时也能去除令很多玩家困扰的广告。2代的内购则主要集中在过关道具上——如可以吊起物体并漂浮的气球，以及异常强大的解密萤火虫。后者实为手把手的攻略提示，因此在本作中，只要肯花人民币就不存在卡关的问题。

《割绳子2》在国内的代理发行由游道易负责，游道易的一贯作风是不仅要完整汉化，而且要深度定制本土内容，因此本作里中国风套装和独有关卡是少不了的。目前《割绳子2》在 App Store 免费上架，对益智游戏有爱的玩家自然无需再犹豫。由于后期关卡难度较大，不想内购又想要道具的玩家，也可以按“老规矩”办——多多点击游戏内提供的网页广告、视频，给《割绳子2》合作商带去流量。而对于十分想玩又对遮蔽式广告深恶痛绝的玩家……建议还是花些人民币。这样自己玩着舒服，游道易和 Zeptolab 也舒服，他好我也好。P



《冰雪奇缘》公主拯救公主的浪漫冒险

■供稿 触乐网
执笔 时心白

迪士尼出品的最新3D动画电影《冰雪奇缘》前不久于北美复活节档期上映后，就在全球一路叫座，挟带新世纪迪士尼票房第一高之势直接摘取了金球奖长篇动画类和原创音乐类双料冠军。《冰雪奇缘》的故事是由安徒生童话《冰雪女王》改编而成，人物塑造十分新颖，两个包子脸萝莉爱莎和安娜的故事感人至深。两姐妹小时候十分要好，后来爱莎被诅咒变成冰雪女王，她们的国度也被法术带来的冰雪覆盖。安娜坚定地踏上了充满魔法和惊险旅程寻找姐姐，最终诅咒解除，公主和公主幸福地生活在一起。也许迪士尼希望在这个故事中告诉我们，不仅仅是爱情，家人之间的亲情也可以如此动人。《冰雪奇缘》继承了迪士尼一贯的音乐动画风格，歌声与舞，梦想与爱的主题贯穿整个故事，插曲《Let it Go》也随着电影的上映风靡开来。

电影于2月5日大年初六在中国上映。一些对它抱有期待的观众或许已经在网上看到了枪版，不过这种行为实在不值得提倡，还好我们至少有正版游戏可以玩——以《冰雪奇缘》电影为背景的同名三消游戏已经上架App商店，画面和音乐都十分精致不说，电影中的主要角色也都有出现，并且是免费的，不妨先来体验一下。

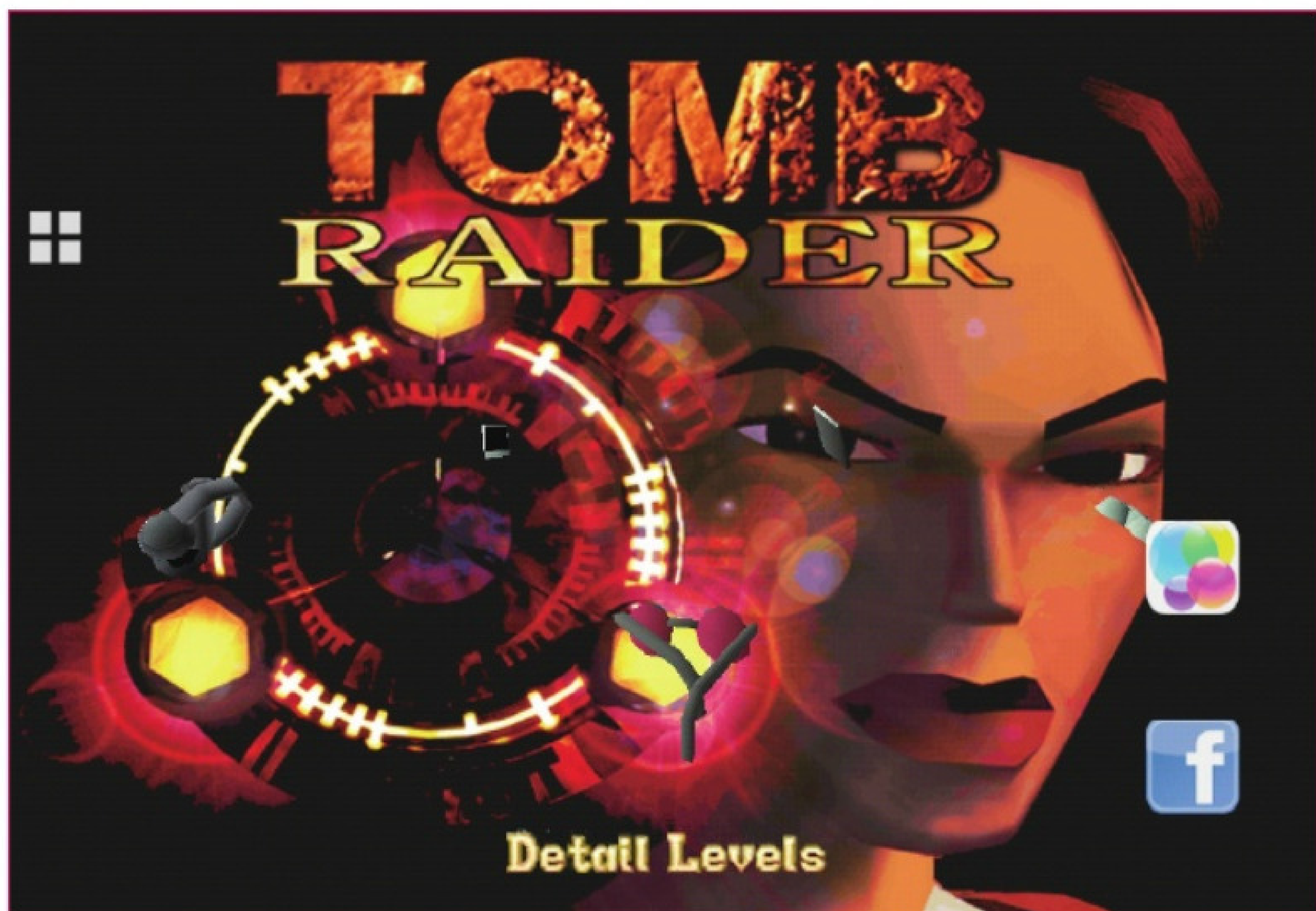
游戏模式虽然只是新意不大的三消，不过从画面上来看做得还是颇为用心的。在地图上可以看到许多来自电影的熟悉场景，从冰雪王国出发，穿越森林和皑皑冰原，直到最高处的冰霜城堡。随着关卡的解锁，电影中出现过的小伙伴也一个个登场，并且各自携带不同的技能。关卡的条件也各自不同，让冒险路上不会感觉太过单调，同时在不同的关卡中选择合适的角色出场也是需要玩家斟酌的。



眼看各种颜色的冰晶五彩纷呈，冰雪女王爱莎的“冰雪粉碎”技能可以消除屏幕中所有同色的冰晶，在要求消除某种颜色冰晶的关卡里十分有用。安娜在游戏中也拥有自己的技能“火焰消除”，可以一次消除连在一起的8个冰晶（动画片里她可没这么厉害啊……），如果关卡要求是让最顶上的道具掉落，这个技能就派上用场了。

游戏中增加了养成元素，公主会在冒险路上不断成长，关卡越往后，冰雪女王的冰雪粉碎技能就越强大。迪士尼果然家大业大，游戏中技能特效可称相当华丽，冰晶破碎飞溅的动态效果十分炫目。

游戏中的道具种类繁多，针对不同的关卡模式各有效用。比如有的关卡要求是在限定时间内得到一定的分数，这时候增加时间的沙漏就能派上用场。有的关卡则需要在某某步之内消除一定数量的冰晶才能通关，于是就要用到增加步数的雪球了。还有魔力药剂、冰锥等道具，各有各的用处。游戏中会先给你两次免费试用机会，用完之后就不得不面对熟悉的内购了。同样熟悉的设定还有初始的五颗红心，每次过关失败都会扣除一颗红心，扣完之后就是要么花钱要么等着吧。内购价格虽然有点黑，好在这些道具在游戏中的作用只是锦上添花而不是非它不可，也不算多么影响游戏体验。



如果没有外设，请不要随意尝试《古墓丽影Ⅰ》

■供稿 触乐网
执笔 merlinpinkst

优雅的劳拉·克劳馥女士又一次来到了移动平台，听起来是个好消息。史克威尔艾尼克斯这次悄悄扔在App Store里的既不是《劳拉·克劳馥与光之守护者》那样的实验性作品，也不是卡牌玩法的《古墓丽影：回声》，他们实际上扔了一个1996年原版的《古墓丽影》上去，足够那些怀旧的家伙们寄托青春将要逝去的情怀。

我们知道，今年年初SE在主机平台推出了重启世界背景的新《古墓丽影》，口碑和销量还算不错，但它显然无法和系列的第一作相比。1996年的《古墓丽影》是3D游戏初期最出色的作品之一，也是索尼PlayStation取得成功的关键性游戏之一。出色的动作设计为《古墓丽影》在全世界范围内赢得了成功，同时它的背景设定在古墓、神庙等古代遗迹中，充满幽暗神秘的气氛和未知的探索感，劳拉需要在这些场景里消灭危险动物和敌人，搜集有用的道具，解决繁复的谜题。

iOS版的《古墓丽影Ⅰ》几乎是《古墓丽影》原版的完全克隆。在资深玩家最在乎的完整性上你几乎不需要担心：独特的环形主菜单被保留下来，加入了上等的触屏操作。画面上，当年需要Voodoo卡才能实现的绚丽画面在如今的移动设备上早已不值一提，iOS版完美还原了当年使用3D加速卡才可以达到的美妙效果，即使在Retina屏和iPad的高分辨率下仍旧不会有任何明显的粗糙感，实在令人啧啧称奇——只有贴图上偶尔的闪烁感提醒你这是一个PS时代的古老游戏。

这个游戏也为新平台做了少许优化。为了适应触屏的操作，《古墓丽影Ⅰ》设计了一套常见的虚拟按键，用形象化的图标标识了每个虚拟键的功能，简单直观。如果你是个系列的老玩家，虽然手感有些怪，但适应起来应该难度不大。有些按键，比如说步行，在原版里需要按住不放才能让劳拉细步慢走，现在可以一键锁定，略微降低了一些操作的繁琐程度。美中不足的是，稍多的独立按键给操作带来了新的麻烦。iPhone版中的虚拟按键几乎遮盖了半个屏幕，你的视野肯定好不到哪里去；iPad版倒是不用担心视野问题，只是按键之间的距离似乎有点远……

这当中最难掌握的是十字键的操作，《古墓丽影》最初几代采用的并不是如今常见的摇杆控制方式，而是在当时十分流行的类似《生化危机》的坦克式操作，iOS版的开发者们显然没有试图优化这种操作方式，一方面大概是因为他们压根没这种意愿，另一方面，或许一旦改变了就会动摇这款老游戏玩法的基础。反正不管为什么，结果就是他们什么都没有做，而在触摸屏上要同时控制前进和转向是非常难的，特别是遇到战斗场面和限时门时你大概只能手忙脚乱一团糟。

所以我想说的是，就算一提到《古墓丽影》总会有人盯着女主的特殊部位说怪话，你也不能否认它是个设计严密、难度极高的游戏。它创造了一套精密的走格子式的移动规则，依靠仔细的计算和小心翼翼的操作才能保证成功抵达宏大场景中的特定地点，然后解决复杂的大型谜题。这个过程中的容错率是非常低的，万一有所失误就会落得万劫不复的下场。由于操作上的高标准严要求，哪怕你用PC键盘和家用机手柄来控制劳拉的一举一动都非常具有挑战性，如今要用虚拟键盘去实现确实有些太难了，对那些完全没有基础的新玩家来说，在熟悉操作之前更会是噩梦一般的体验。

啊不过，好消息是，这款游戏是支持外设的，官方支持列表里包括MOGA Ace Power和罗技的PowerShell，如果大爷您舍得撒钱，那么上面的一切烦恼都不算数了。引用某位玩家的话来说，这游戏如果没有外设支持那么只能给它两星，但在外置手柄的支持下就会是五星级的。他说得很对！所以我并不推荐新手玩家们用苦哈哈的触屏来玩这个游戏，你也体会不到多少这个游戏的精髓。我会把这个游戏推荐给那些当年玩过《古墓丽影》老家伙，爱可以帮你融化掉触屏操作的所有不快——不少于15个小时的流程以及21个游戏中心的成就，好好体验吧！P





《海上巨兽：战舰》
像个真正的指挥官

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

如果你玩过Combat Mission，那么就会对《海上巨兽：战舰》（Leviathan：Warships）的玩法不会感到任何的陌生。回合与即时相混合的机制，概括出了大型军事行动“计划”与“行动”两个阶段的各自特点。Paradox浸淫策略游戏多年的功力由此可见一斑——策略的体现不再是取舍敌我单位的价值、机械的攻防伤害公式与应激式的鼠标操作。玩家需要像一个真正的海战指挥官那样，对辖下舰队不断调整，一旦对战况的判断失误，就会在接下来的Real Time战斗中带来灾难性的后果。

在将游戏暂停之后，你就进入了部署时间，麾下的所有水面战斗舰艇都可以下达具体命令。通过绿、红亮色的箭头，你可以设置舰只的前进与后退线路，并且判断出到达预定位置需要多长时间。同时，玩家还能通过“+”号悬浮按钮来设置多个路点，让战斗舰艇做出更加复杂的机动。

在游戏中，玩家还能调整舰只的姿态，让所装备的主武器发挥最大的威力。这不仅仅是一种进攻策略，也是防御的常用战术。就像真实的海战那样，舰首的位置总是最不容易被击中，同时也是最坚固的。此外游戏中的一些舰船还在不同位置安装有护盾发生器，将防护面对准敌人，在减少自身伤害的同时，还可以为整个舰队充当肉盾。

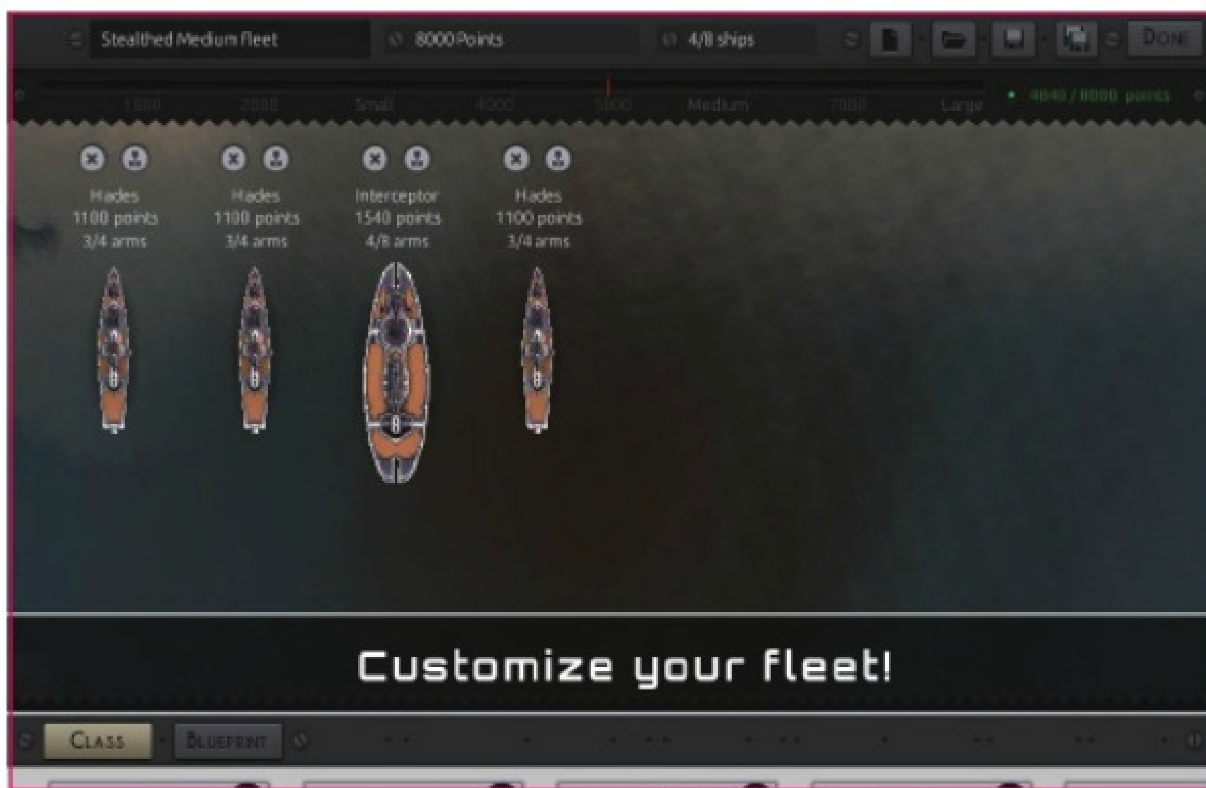
在部署完成之后按下Commit按钮，剩下的10秒钟就会进入实时执行状态，你的指挥水平也会在接下来的海上对决中得到检验。不过这一阶段也并非只能观看，你完全可以从电脑手中接管主炮的控制权，用手动发射模式获得更高的精度与更远的射程。

轨道炮、激光炮等等科幻武器一应俱全的《海上巨兽：战舰》，其战术风格更接近一战时代的“大舰巨炮”式的海上对决，但这并不代表实现了船坚炮利，你就能赢得稳操胜券。比如没有了侦查舰的存在，你的战场感知能力就会出现大幅度的下降，这种“小快灵”的单位不仅能够探测出隐身目标，而且还能够为主力舰引导远程火力，让它们所搭载的巨炮可以以间接射击方式消灭掉处于射程以内、视距以外的目标。

虽然Atlas级战舰是良好的武器平台，但玩家不能把重型武器往上面一堆就将其带入战场，因为它们很有可能因为缺乏进程武器，导致自己被比它们体格小上许多的舰艇在眼皮子底下打得毫无还手之力。

《海上巨兽》的游戏机制，决定了它的乐子主要应该体现在多人合作与对战环节。Paradox为此特别强化了游戏的跨平台连线能力。不过，号称的PC/Mac/iOS无缝连接要素的确是具备的，但由于配对机制的不完善，实际体验与期望中的效果相去甚远，这也是接下来制作组需要改进的地方。P







《机甲竞技场》机器人大“乱”斗

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

热衷硬派风格的玩家很难抵挡机甲题材的魅力，《机甲竞技场》（Mech Battle Arena）就是专门为那些在移动平台上也要操作大机器人互掐的玩家们专门准备的。游戏有着还算不错的画面与特效，3D场景和建模带有浓重的未来金属风格，改装系统的内容也比较丰富。你可以选择单人模式和多人联机对战模式，每个游戏模式下又有着许多关卡，3个机甲的造型设定也让游戏的可玩性大大增加。只可惜从一开始的操作开始，你就会发现这是一部需要好好适应适应的游戏。

游戏的单人任务主要有两种类型：在规定时间内打爆若干敌对机甲，或者是在敌人的围攻之下hold住一定时间。作为一部移动游戏，我们一般不希望它能够做出什么大片式的关卡设计。但比较奇怪的是，这款游戏的多人的体验反而不如单机。从一开始的开局画面开始，《机甲争霸战》就存在严重的问题。在对战名单中，一旦用户名起的过长，状态信息直接就被挤到了屏幕外面——这倒是玩家隐藏个人实力的好方法。配对系统也比较奇葩，玩家经常会发现自己满心欢喜的进入一局游戏之后，却发现只有自己一个人在空空入也的竞技场中跑。

双虚拟摇杆在射击游戏中低下的瞄准精度，在这款游戏中被无限放大，这是另一个比较悲剧的问题。因为机甲战斗像FPS那样敌我双方基本都处于平地，这些机械巨人在不停的移动和跳跃中进行缠斗，玩家稍有不慎就会让控制变得一团糟。雪上加霜的是，开火键紧贴着方向摇杆，瞄准操作中很容易出现误触。虽说我们之前介绍过的《坦克争霸战》（Tank Domination）也是这样安排的，但好歹坦克的主炮每次只能发射一发炮弹，再度装填还需要等冷却时间结束，玩家有比较多的时间来准备每一次射击。而换到加特林机枪当主武器的机甲身上之后，即便是对着近在眼前的目标胡喷一通，都很难有什么准头可言。因为瞄准和扳机命令全部是靠右大拇指完成的，除非你有两根大拇指，否则很难对移动目标实施持续的火力压制。

于是，作为一款科幻元素的射击游戏，《机甲竞技场》的题材足够吸引眼球，系统也比较有耐玩度，再加上高端大气上档次的游戏画面，原本应该能够迎合众多机甲爱好者的胃口，但这一切的前提，都必须建立在一副“好耐心”的基础上。







《欢乐消融》好游戏不能只靠良心

■供稿 触乐网
执笔 时心白

进入《欢乐消融》（Merry Meltdown）之后，屏幕上最先出现的是这么一段文字，大意是只要你玩了这个游戏，一个名叫water.org的国际公益组织就会为非洲那些饱受干旱之苦的孩子们提供清洁的水源。“游戏是送给你的礼物，让我们共同送给他们一份礼物吧”——圣诞节之际，面对着这样一个画风卡通可爱，并且抱着善良愿望的小游戏，顿时心底一份温暖和使命感油然而生……

一个手机休闲游戏，为了中国人民的娱乐，不远万里来到APP市场，不广告，不内购，免费守国门，甚至你玩了游戏，它还负责给非洲干旱国家捐款……这种高尚的行为岂止是一句共产主义精神可以概括的！到这个地步如果还不赞它一句有良心，那节操掉一地的就该是我自己了。

然而要成为一个好游戏，需要的并不仅仅是良心。就像《围城》里赵辛楣说方鸿渐那句经典的话，你不讨厌，可是毫无用处。《欢乐消融》当然良心大大节操满满，可很遗憾，在最重要的游戏性上做得不够：一言以概之，它不好玩……对于一个游戏来说，“不好玩”这三个字虽然不一定就会给它判个死刑，但再怎么也够个无期了。

《欢乐消融》的操作说起来很简单好上手。看，天上不断掉落雪花，你需要做的就是伴随着节奏感强烈的BGM，扛着火焰喷射器在底下不断移动，把头顶的雪花击落。被击中的雪花化为雪水流入井中，成为可供使用的水源。而一旦有没被击中的雪花落了地，则Game Over，出现一个小窗口显示你的得分——每个得分最终代表着water.org的一分钱捐款。

这种游戏模式有点类似传统的《打砖块》，不过显然改进了不少。时不时的还会掉落道具。比如刚刚打着打着，天上突然掉下来个水瓶——我条件反射地接住了它，想着这大概能给我的分数加上十滴水？事实证明我想得太简单了，人家是一瓶高大上的莫洛托夫鸡尾酒，接下来的一发火球直接消灭了半屏幕的雪花，游戏压力顿时减轻不小。

操作主要依靠位于屏幕下方的三个虚拟按键，很容易可以明白它们的作用分别是左右移动和发射。不过从图上可以看出，向左和向右的按键被安排在了屏幕的同一侧，它们精致而小巧玲珑，并且亲密地紧紧依靠在一起，对于一个需要随时移动的游戏来说，这种设计简直再坑也没有了——果然，游戏没多久满屏幕的雪花就让我手忙脚乱，移动的时候还时不时按错方向——设计者们，你们想过手滑党的感受吗吗吗……玩了几局之后终于逐渐习惯了这种移动方式，我又开始对这种一成不变的游戏过程厌倦了起来。道具效果虽然还算华丽，但翻来覆去就是那两三种，雪花下落的速度也是固定的，完全没有渐进的挑战感。

必须很遗憾地表示，尽管我勉强也能腆着脸自称一句还算热心公益，但新鲜感过去之后，这个游戏实在激不起我经常打开它玩一会的欲望……就像一个不讨厌但是没什么用处的追求者，《欢乐消融》可以说是个没有什么槽点但是也没那么好玩的小游戏。好吧，至少它还是足够承担打发打发时间这种任务的。



《迷失的玩具》那一朵永远不凋零的花

■供稿 触乐网
执笔 时心白

最近上架的几个游戏中，《迷失的玩具》（Lost Toys）创意出乎意料的新颖，直接导致见识浅薄的在下想了半天，终于决定为了方便理解或许可以这么介绍：它是个类似于3D拼图或者变异魔方的游戏。从这两个例子也可以看出来，这个游戏的特点显然是比较费脑子。 虽然第一眼看上去像个小制作成品，其实《迷失的玩具》还是大有来头的，早在半年前的2013Casual Connect USA展会上，它就被被评为最值得期待的游戏，在东京电玩展(Tokyo Game Show)也获得最佳设计游戏的荣誉。不得不说，盛名之下，确实有所内涵。

伴随着干净优美的钢琴声，你进入这样一个像是落满了灰尘的储藏室的房间，随着镜头旋转，可以看到架子上悬挂着一个个毫无生气的木制玩具。它们长久以来沉默地待在这里，曾经陪伴过你的童年，然而如今早已被遗忘。这时候再细听背景音乐里由Peter Rudenko演奏的钢琴曲，似乎也增加了几分往事不再来的感伤。

还记得年少时的梦吗，像朵永不凋零的花…… 现在《迷失的玩具》中，有那么一个机会挽回曾经的一切。

在游戏中，玩家所需要做的就是旋转这些玩具被打散重组的各个部分，最终将它们恢复原状。胜利完成的那一刻，原本灰暗的玩具会在你眼前重新上色，变得光彩如新明亮照人。尽管样子如旧的朴拙，那朴拙看起来也仿佛带着久远的童年的气息。

《迷失的玩具》中共有4个章节，32个玩具需要复原。由易到难的梯度十分明显，既好上手又有挑战性。每个章节的主题有所不同，全部通关之后会有神秘成就获得。第一个章节中出现的玩具是各种卡车、小轿车，第二个章节里的玩具们变成了飞机和坦克……呃，如果说这个设定有什么隐藏的深意，大概是为了表明储藏室里的这些玩具们曾经的主人是个调皮捣蛋并且破坏力很强的正太吧…… 画面和操作都非常简单，凡是转过魔方的人都能马上上手。不过由于尚未被拼装完成的玩具是没有除了形状之外的其他特征的，因此，强大的空间想象能力（说白了就是脑补能力）在这时候变得十分重要。

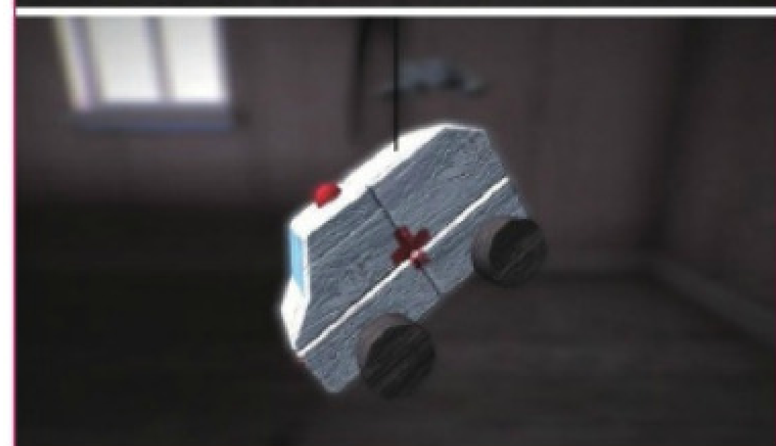
非但如此，每个玩具都有其规定的完成步数，或三步或四步——别想着随便乱转就能过关，当然，如果某一步走错想反悔，点击屏幕左边的小圆圈就能做到。某些时候，会发现面前玩具被熊孩子拆得太乱七八糟，就算是360度旋转上看下看左看右看，还是看不出这到底是个什么。当此走投无路之时，可以使用左上角的系统提示，帮你走一步。不过用了提示之后，有些游戏成就就没法获得了，还是要想清楚才是。毕竟在游戏过程中并没有限时或者分数设置，在《迷失的游戏》中，思考而非紧张刺激，才是最重要的乐趣和挑战之一。

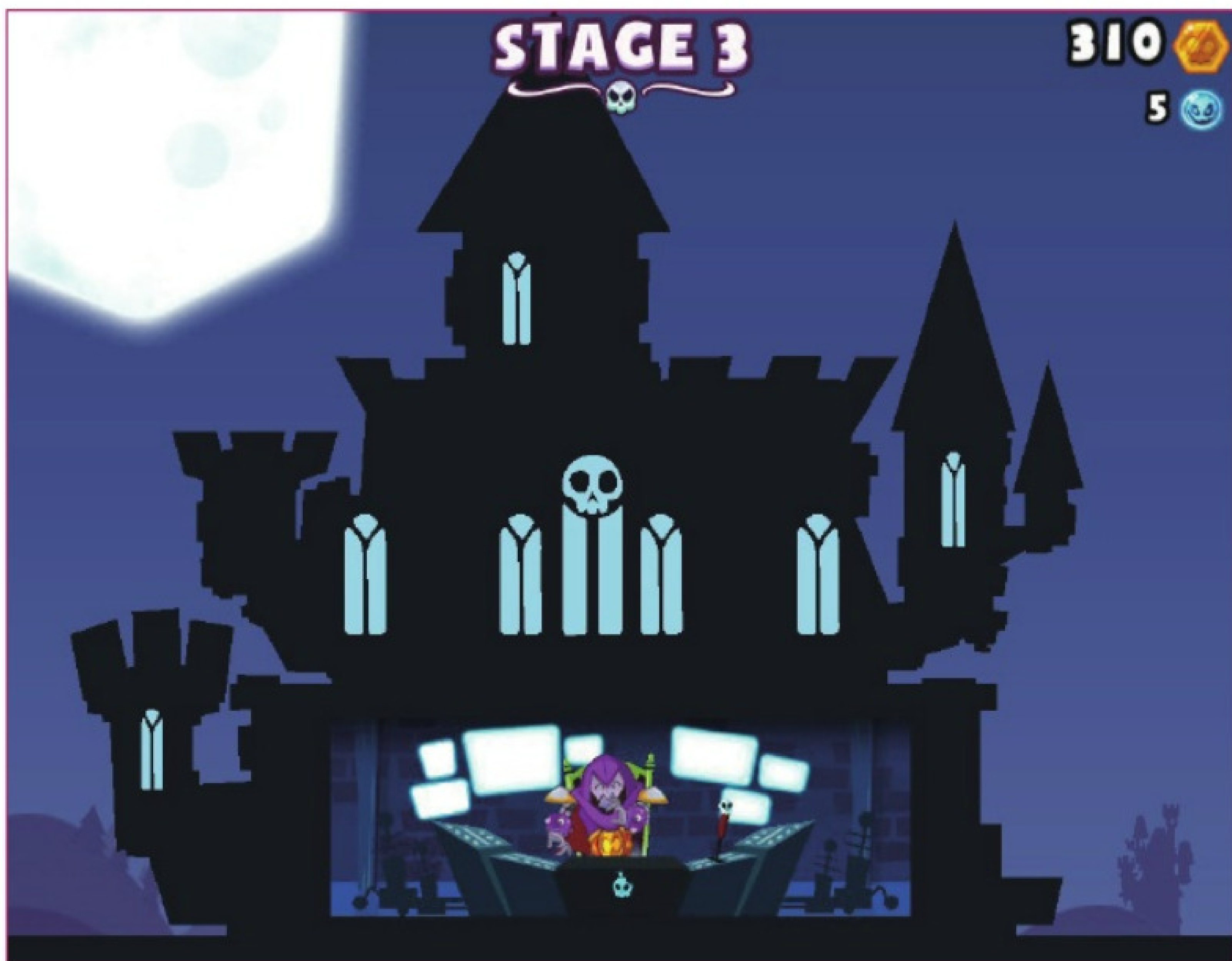
作为消磨时间利器，《迷失的玩具》当然不会简单地在通关4个章节之后就彻底结束，并让你把它从设备上删除掉（这样也对不起在App商店里24RMB的售价不是……）。每一次重新玩某个关卡，玩具的造型都会随机改变，需要探索全新的步骤来把它们复原。虽然游戏售价确实有点小贵，不过就创新的诚意来说，窃以为还是值得一试的。











《末日城堡》
一大波骑士正在接近

■供稿 触乐网
执笔 时心白

骑士和公主、勇者斗恶龙的故事已经听了太多遍，广大人民群众表示早已对这种段子审美疲劳。于是秉承换位思考的原则，让我们来脑补一下——假如，仅仅是假如，你是那个囚禁了公主的大魔王……桀桀桀桀，邪恶城堡里的Evilstein博士怪笑着表示这样再爽也没有了。

拥有不少忠实粉丝的Adult Swim公司在最近推出了一款新的竖屏塔防游戏，名为《末日城堡》（Castle Doombad）。令反派控们喜闻乐见的是，在这款游戏中，你不再负责扮演拯救公主的英俊王子或者勇敢骑士这一角色。而是一位深居在城堡中，抓住并囚禁了公主的大反派Boss邪恶博士。抓到公主只是故事的开始，一大波自命为护花使者的骑士们即将闯进你城堡的大门，将他们斩尽杀绝不要放过一个！

竖屏的设定在塔防游戏中并不多见，在《末日城堡》中，游戏画面是二维的城堡平面图，卡通画面和特效还算精致，视觉效果和气氛也渲染得不错。公主被关在顶层，城堡大门在一层，不过有的骑士也会搭梯子从二楼阳台上进来行那偷香窃玉之事。拯救公主的路途漫长而艰险，地上生长尖刺，天花板渗出毒液，邪灵在四处飘荡……而始作俑者邪恶的博士正高踞城堡之上，傲慢地俯瞰众生。



为了保证邪恶最终获得胜利，公主依然留在魔爪中（总觉得哪里不对……），在勇士们进入城堡的路上放置各种各样的陷阱是十分重要的。游戏中出现了超过20种的炮塔，大体分为三类，14个自动攻击陷阱，5个手动攻击陷阱和4个邪恶生物仆从。自动攻击类陷阱十分好理解，凡是玩过塔防游戏的都会觉得熟悉。其他两类则比较独特：手动攻击类陷阱威力强大，在玩家没有使用时一直处于长时间冷却状态，而邪恶仆从可以在一定范围内移动，配合其他陷阱能够起到出人意料的效果。杀死骑士和让公主尖叫（不觉得这个设定太恶趣味了吗）可以获得金币来建造或者升级陷阱。另外，博士还有三个大招：全屏火箭攻击，一次建造免费陷阱的机会和加固公主的牢笼。每个关卡只能使用一次大招，请善加利用。

当然，僵尸……对不起说走嘴了，刚刚当上Boss还没习惯请理解，我的意思是骑士们也有不少种类，有的骑士如同中世纪的孤胆英雄，有的骑士装备火焰枪和激光眼，攻击力强大，还有性感的女骑士（百合王道！）在游戏中每个关卡可以选择的陷阱数量是有限的，因此各种陷阱的搭配变得十分重要。根据面对的敌人种类来采取不同的战略和战术，选择各种陷阱的搭配一直是塔防游戏的核心要素，在《末日城堡》中也不例外。

《末日城堡》共包括3个级别45个关卡，包含各种成就，全部通关之后还有个无尽模式。操作相当简单但难度并不低。值得称道的是游戏节奏也非常紧张刺激，而不是像有些塔防游戏一样，放下炮塔之后就只能盯着游戏画面死等着看接下来会发生什么。目前《末日城堡》在App商店售价为RMB18，另外游戏中的货币可以通过内购获得，但只要你认真了解每种陷阱和僵……我是说骑士，研究每一种战术，不花钱能够获得的乐趣同样不少，无论是塔防新手或是尝试过众多塔防游戏的中毒爱好者都值得一试。P



《赛车大赢家》爱拼钱，才会赢

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

无论从名称，还是在2D赛道中纵横驰骋的纳斯卡赛车，都让你相信《赛车大赢家》（Big Win Racing）是一部竞速游戏，但当你招募好了人马，准备跳入驾驶舱大干一场的时候，却发现这是一部卡牌游戏。

在游戏的初始阶段，你会得到数张初级卡——这大概也是游戏中唯一一次得到的免费物品了。想赢得一场纳斯卡赛事的冠军，并不是搞一辆车然后一直往前冲，而是需要构建自己的车队，其成员包括两个搬胎工，两个换胎手，一个加油员和一名装配师。车辆的轮胎、制动、引擎等性能模块，均有对应的卡牌，每种均分为青铜、白银、黄金、铂金4个等级。如果你的零部件卡牌均出于同一家厂商，那么它们还能产生特殊叠加效果。当然，无论怎么叠加，用比赛迎来的钱换购到手的卡片，同真金白银买到手的相比永远都只是渣。

在构建好车队后，你就会进入山寨版的代托纳国际赛道（Daytona International Speedway），与7名竞争对手在8圈风驰电掣的表演之后决出最终的胜利者。尽管比赛画面为2D，但马达的集体轰鸣声和赛车的物理效果还算靠谱，你会看到参赛车辆失控冲出赛道，发生碰撞后造成零部件掉落、碎块横飞和车体原地旋转的场面，但不出10秒钟，你就会注意到一个奇葩的设计——在这款“赛车”游戏中，你居然无法对车辆进行任何控制！

是的，你唯一对车辆进行直接干预的地方，就是确定赛手的驾驶风格——选择冒险，他们就会不择手段，不惜代价地进行越位争先，这也意味着出错的可能性更大，即便让竞争对手们在自己屁股后面吃灰，转眼之间也可能因为人品耗尽而莫名其妙地一头撞上护栏。倘若选择保守，车手始则会铭记“开开心心上班，平平安安回家”，获胜的希望，只能寄希望于前方对手在狗咬狗的过程中乱成一团，让胜利果实集体拱手送到你的囊中。

真正决定为你的车队效劳的车手表现的因素，在于被称之为“大冲击卡”（Big Impact cards）的特殊卡牌，每场比赛的赛前可以配置3张，它们的功能从一定时间内保证车辆不会被撞毁，到提升发动机的动力输出，功能与赛手当前的驾驶策略有一定的关系，比如要求落后车手进行孤注一掷的绝地反扑的时候，使用“好人卡”可以避免他在疯狂超越的过程中被撞死撞伤撞残废。而在战况进入白热化状态的时候，为了避免“躺枪”而不得不选择保守策略的时候，一张加速卡能够保证你在远离事故高发区域的同时，依然可以紧紧咬住队伍中的领头羊。

获得胜利之后，玩家的粉丝数量就会增加（XP），你可以用这些刷刷增长的虚拟货币来购买提升车队软硬件条件的Boost Card，如果用来兑换Big Impact卡是非常不划算的，而Big Impact卡的作用又具有如此的决定性，以至于比赛画面上方赤裸裸地提供了一个Skip按钮——只要卡够强力，车辆还算靠谱，获得靠前每次的过程真的已经不重要，因为结果在比赛开始前就已经决定了！于是乎，想取胜，就必须买卡，而想获得接下来的胜利，你就必须掏钱买更多、更强力的卡，否则只能越输越惨，直到最后血本无亏，让自己此前的努力瞬间化为泡影。

当然，制作组也怕把玩家们也惹毛，在你认清了这款游戏的骗钱本质，以至于什么卡也不用，玩一把裸奔，看看究竟会多惨的时候，结果往往会出乎意料——你的屌丝战车居然能够轻松夺得第二，甚至是冠军，让某些心存幻想的玩家产生这是一款不用掏钱也能玩得转的免费游戏的错觉。其实，是稍有点判断能力的玩家此时都会彻底认清这款游戏的本质。

根据美国赛车联合会2010年发布的数据，独立车队参加一场纳斯卡大奖赛的平均花费为22.5万美元——这倒是本作唯一体现出这一赛事特点的地方呀！





《夏洛克：犯罪网络》当神探遭遇低头党

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

在天朝上国的英剧迷们向来访的英夷首辅卡梅伦集体情愿，希望能够尽快看到《神探夏洛克》第三季之后，BBC果然在神秘力量的干预之下快马加鞭，在圆满结束访问回国的首相大人刚刚走下悬梯的时候，就播出了Sherlock Season 3，并且破天荒地配上了官方中文字幕，让早已是摩拳擦掌地各路字幕组集体泪奔。刚过新年，BBC又推出了一部官方游戏——《神探夏洛克：犯罪网络》（Sherlock：the Network），虽然没有汉化，但步伐之快和涉足之广，足以让游戏迷兼观众们有目不暇接之感了。

《神探夏洛克》剧集的最大魅力，在于将故事背景从19世纪大英帝国国势鼎盛的时期，搬到了21世纪繁华热闹的伦敦。如果要为探案过程中的现代版阿福举出一样必备道具，那么毫无存在感，甚至连“叙述人”都算不上，只能用一脸呆萌的基佬表情来增加剧集暧昧意味的华生只能是滚粗了。至于高筒礼帽、黑色斗篷、四轮马车、汽灯、烟斗，这些还是丢在博物馆中供起来比较好了……唯有阿福手中的那支iPhone，才是与以莫教授为代表的高智商犯罪分子周旋过程中必不可少的装备。而《犯罪网络》的游戏方式，正是围绕手机进行的。

《犯罪网络》可以归入沙盘游戏的行列，因为整个大伦敦都是向你开放的，500多MB的游戏容量，甚至还让我们对所谓的“开放式”玩法产生了一些幻想。但当我们知道其中的绝大部分数据都是视频和图片内容，实际程序容量只是和一款导航软件相当的时候，很快便心生失望——我们的确是在沙箱式的伦敦……的2D地图上进行游戏的。《犯罪网络》的主界面跟iOS的官方地图iMap完全一致，玩家扮演的无名副手，仅仅只是地图上的一个带有方向箭头的GPS点，用手指拖动就可以控制主角的行走。当然，靠11路汽车在偌大的伦敦城中来回奔波是不可能的，此时就需要借助出租车，以及伦敦所拥有的全世界最发达的地铁系统了，后两种快捷的旅行方式需要花费一定的金钱。在第一个案件开始的时候，吝啬的阿福只给你报销20磅的差旅费，玩家也可以触摸地图上的￡图标，顺路捡一点零花钱（难道伦敦人民的荷包底部都原生了一个大洞？）。付费交通是必须的，一来是因为游戏中根本没有多少需要购买的道具，二来是因为同剧集的高速节奏一样，《犯罪网络》同样不允许让侦探坐在贝克街贝克街221b的大沙发上叼着烟斗，嗑点小药之后苦思冥想——破案的速度越快，则案件的回报越多，公共交通系统可以节省大量宝贵的时间。

与大量探案游戏所使用的Point & Click机制截然不同的是，玩家的探案完全依托智能手持设备来进行：通过地图找到证人，接受剧中几位主角的“微信”（如果你的英语听力和我一样渣，也可以将其转换为短信模式），用双指缩放来研判现场的图片信息，从报章杂志、受害/嫌疑人的便条与笔录中挖掘线索，有的信息（通常是再现犯罪现场）需要在通过完成一个小游戏才能获取——凡是接受过NDS上《雷顿教授》考验的玩家，相信都可以轻松通过这些小游戏。

比较遗憾的是，在游戏里你扮演的只是阿福招来的一个专门负责跑跑腿的苦力，毕竟游戏不可能让你越俎代庖，挖掘到最终的真相，否则阿福神探的脸往哪里搁？在线索搜集得差不多的时候，就必须回到贝克街那对基佬的办公室兼起居室中去交差了。此时游戏就会进入剧集在每个案件收官阶段所出现的冥想模式：阿福紧闭双眼，故作冷眼高贵的表情，即便你已经推断出了案情，依然需要将正确的关键字拖入下方的气泡之中，从而让神探完成领导干部们最喜欢的事后诸葛亮工作了。

《犯罪网络》总共有10个案件，你的委托人包括有阿福、华生和那位长着一张又臭又硬又蠢的官僚脸的麦考夫大哥（Mycroft Holmes）。至少在游戏的外包装要比它相对阳春的游戏内容要好上许多，拜游戏的“官方背景所赐”，剧集中的几位演员全部在过场电影中出境，还有原汁原味的BGM，相信剧集爱好者们玩起来依然会觉得非常带感。





《无法无天》西部牛仔复仇路

■供稿 触乐网
执笔 世界

一提到美国西部你会联想到什么？没错，当然是Cowboy西部牛仔！毡帽、左轮、牛仔服……想想就会让那些精力旺盛的年轻小伙子热血沸腾。虽然在现实中我们无法真正触及那片土地，但是电子游戏却可以带给你身临其境的虚拟快感。来自英国的手游开发团队The Innocent Devils就给我们带来了这样一款以西部牛仔为背景的第一人称点射游戏《无法无天》（The Lawless）。

游戏的背景故事很简单，一位牛仔的基友被一伙组织杀害，为了复仇他毅然走上了复仇的不归路。游戏画面第一眼看上去还算不错，昏黄的色调以及美国经典西部片中的各种元素都有很好的体现，主角略有磁性的嗓音也颇具吸引力（可惜他的台词少得可怜），只是每个关卡的剧情内容都过于简单，开场10秒之后就开始不分青红皂白地杀戮——开枪，杀人，不要问为什么——这就是一个复仇者的逻辑吗？

在《无法无天》中，既没有虚拟操纵板也不用原地转圈满屏幕找准心，它和红白机上的光枪游戏倒是颇为相似——只不过你不用再举着一把可笑的塑料玩具枪对着那群鸭子和贱狗射射射，而是把手指化做武器将所有活人“点”杀，这种射击方法比传统的FPS游戏容易得多，追求的就是这种简单的杀戮。

《无法无天》的操作极易上手，整个游戏中只要见到活物，使用“上帝之手”点点他的身体就可以让其归西，绝对指哪打哪。但是经过几轮交火后就会发现，要想在游戏中获得高分并不容易。该游戏拥有一套还算合理的评分系统：玩家得分=杀人技巧分+时间奖励，你可以从每个敌人身上获得这两种分数（对于物品只有时间奖励）。其中，杀人技巧满分100，击中的部位不同分数也不同（具体数值见附录）；杀敌时间奖励满分100，得分等于100减去玩家的反应时间（物品的时间奖励满分为200）。所以可以看出，准确度和反应速度是这款游戏得分的关键。

排名机制和成就系统让这款单机单击游戏增加了些许挑战，你可以将自己每关的分数上传到服务器，和全世界玩家一较高下。虽然很容易就可以摸清这款游戏的得分机制，但是想要挤进前5名还是比较困难，需要反复背版敌人的位置，出手果断，再加上一点点好运气。

本人最好成绩是“Randy Jackson”章节世界第3（1786分），不过和第一二名相比仍然差距较大，真不知道这些老外是怎么办到的，竟然可以突破1900分！排名机制的引入会促使玩家不断提高自己的枪法，和朋友一起切磋“点射”技巧，是此类游戏惯常的重要设计之一。成就系统没有过多新意，完美通关、全部爆头以及一些极限挑战还算有难度。此外该游戏还支持真实货币赌注，通过Small-bet网站进行交易，如果你自认为枪法过硬，可以和朋友赌几美刀看看谁的分数更高，获胜之后就可以把对方的钱拿走。不过这种类似赌博性质的功能，国内玩家还是洗洗睡吧。

该游戏免费版只能玩第一关（训练场），和游戏剧情一点边都不沾；消费12元仅解锁了少得可怜的4个关卡（分别对应4个杀害兄弟的仇人），只要10分钟就可以全部打通；如果再加6元就可以一同解锁更高级的“Hardcore Mode”。名字听上去屌炸天，难道开启了无限弹药和辅助瞄准模式？大错特错！这只是一个单纯的找自虐的新玩法：只准爆头！没有弹孔显示！不能使用检查点！这不就是传说中的花钱找罪受么？

冷静下来思考一番，其实也没有必要大惊小怪。不要指望在《无法无天》中，能够获得XBOX上《荒野大镖客》那样的游戏体验。没有BGM、没有坐骑、不能随意换武器、只能按指定路线跑路、没有耍酷的“黄金之眼”设定，当然更不能:强取良家妇女！根据成本守恒定理，这款游戏的售价是《荒野大镖客》的1/15，所以内容和质量也只能跟着打折扣，而且手游玩家实际所获得的，往往还要少得多……

不得不说，我现在有点后悔当初为什么要买这款游戏，但是这种西部牛仔的疯狂杀戮风格，倒是能让我在需要解压的时候找到一丝快感。除此之外，就不要有什么太高的期望了。





《暗影之刃》——忍者不“水”

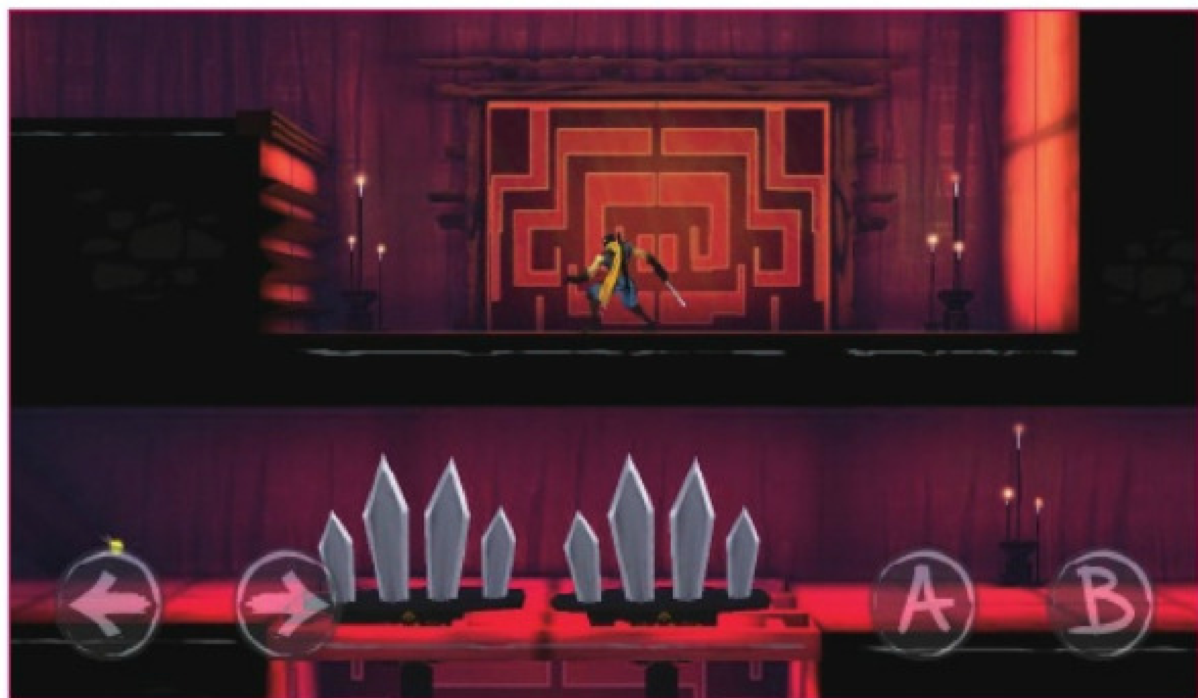
■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

凭借着高速、迅猛、犀利的特点，忍者这个形象向来是游戏里的常青树。然而即便对于拥有实体操作设备的专业游戏主机来说，也很难完美表现忍者的这些行动，所以我们在大屏幕上看到的忍者，绝大多数都是《忍者龙剑传》《超级忍》这种穿着忍者行头的人型杀人机器。在使用虚拟摇杆的移动平台，忍者题材几尽绝迹也就不难理解了。也正是因为这个前提，将触控与忍者的犀利风范完美结合的《暗影之刃》,才尤其难得。

《暗影之刃》对触屏操作做了相当完善的优化。按住屏幕两侧的任何区域，就可以控制忍者进行左右方向移动，斜上滑动为跳跃，两次滑动发动二段跳，在浮空状态下横向快速发动为空中Dash。一些平台游戏常见的连续操作，比如长距离跳跃，就是用手指对着一侧进行〞滑动—滑动—跳跃〞的连续输入。踩墙跳只需要向两侧滑动，单侧墙跳跃为上墙之后朝反方向跳跃，在主人公达到最高点之后横向Dash再次踏墙，反复几次之后登上高台。

由于屏幕上没有任何的UI存在，也不存在因为按错键而导致的误操作，手势控制的反应迅捷无比。玩家可以自如地控制主角在各个危险的平台上上下翻飞，躲避各种危险的机关，指尖享受的是灵动飘逸、行云流水的畅快感。

作为一款忍者题材游戏，打斗自然是不可避免的。游戏的动作系统同样没有设置任何功能按钮，只要点击屏幕一侧，就能控制主角拔刀斩杀，虽然只有一种操作，但动作场面的视觉冲击力和操作感依然颇具水准。招式的演出效果不同于早先《武士2：复仇》那种被动演绎的〞即兴动作〞，虽然特殊招式的发出依然存在辅助因素，但给玩家的感觉是自己通过手指





的点划，来控制角色施展出了眼花缭乱的“杀阵”。比如在从背后靠近敌人之后做出攻击动作，那么主角就会使出“捅菊”。在主角身前站着两个位于不同距离的敌人时，刚刚斩杀站在近处的倒霉蛋之后，忍者会用钩镰将位于远处的家伙抓到跟前然后继续虐待。在敌方毫无察觉的时候移动到其上方，跳跃至起头顶之后直接下滑屏幕，就能使出一招“泰山压顶”。而当忍者刚刚完成一次跳跃，在落地过程中突然遭遇敌人，点入攻击指令就能让主人公化身为一支离弦之箭，将目标一下扎翻在地。尽管战斗不是重点，杀敌本身也不会增加多少奖励分数（反而有可能延长过关时间），但出于对动作玩家的尊重，游戏还是加入了连击系统，不由得让我们对制作组的诚意竖起大拇指。

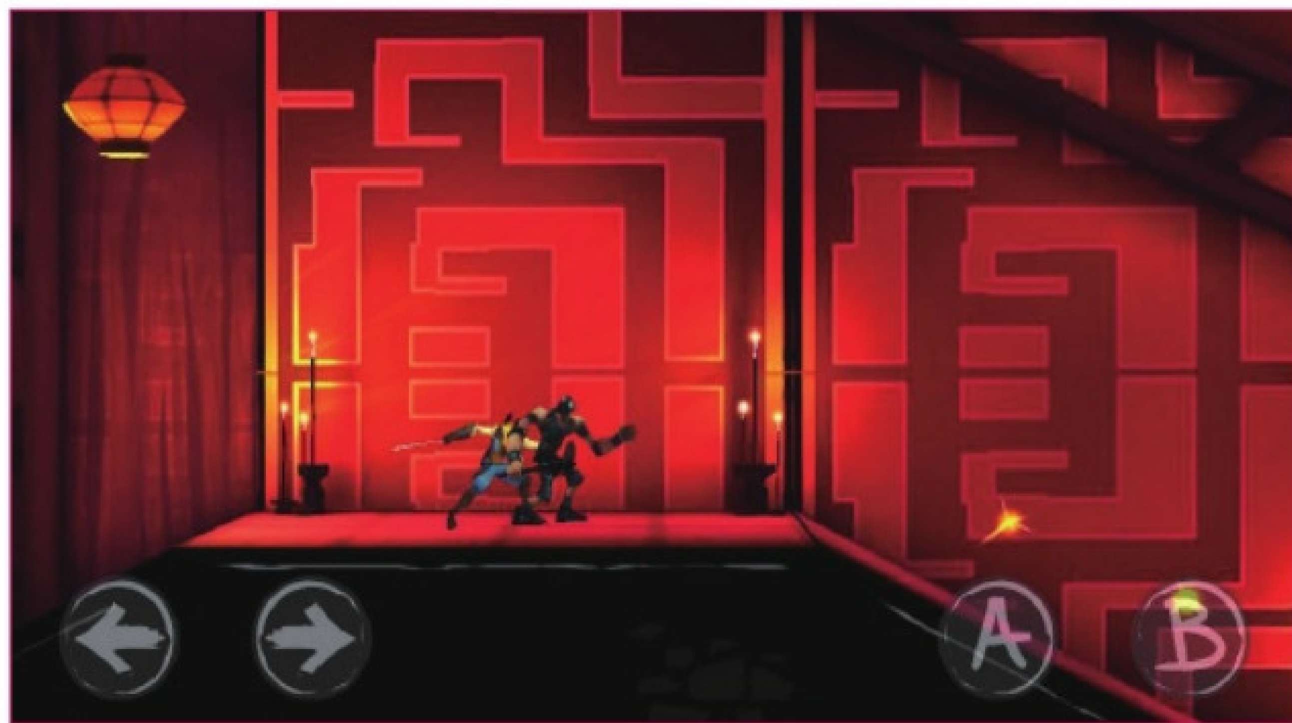
影响游戏评价系统的主要因素是破关时间（越短越好）和奖励道具的搜集（分为普通的星星和位于隐藏危险位置的“黑”字封印），从始发点到关卡终点的路线是单线式的，但由于场景的立体感做得相当强，与过关线路无关的死胡同中往往包含有巨额奖励。因此，如何在最短时间内获得全部奖励品，就非常考验玩家寻找最佳行动线路的能力了。如果你并没有完美主义倾向，游戏系统也不会强迫你Retry个十几次之后才会放行，因为游戏不存在任何的内购与虚拟奖励货币的购买内容，金牌强迫症患者和普通手游玩家都能在本作中各取所需。

作为一种需要反复尝试，过程中伴随着不断失败的游戏类型，对难度设置的把握尤为重要，而《暗影之刃》做的要比同期的《毁灭公爵：曼哈顿计划》要上许多。不仅进入关卡的“卡壳”高发区域前都安排有Checkpoint，而且这是一款角色理论上不会死亡的游戏——无论是被刀砍、钉板戳还是坠崖，你都看不到主人公各种惨死的画面，他只是原地丢出一个烟雾弹之后瞬间传送回了上一个检查点，让你产生了“老子没死，只是打得不够帅回去重来”的错觉。当然，游戏的整体难度也非常符合休闲的需求，没有高级难度可供选择。但如果你的忍者瘾还没有过足，就可以进入Hardcore章节的9个关卡，其令人发指的挑战性，保准不少人还没有到达第一个Checkpoint就打退堂鼓……

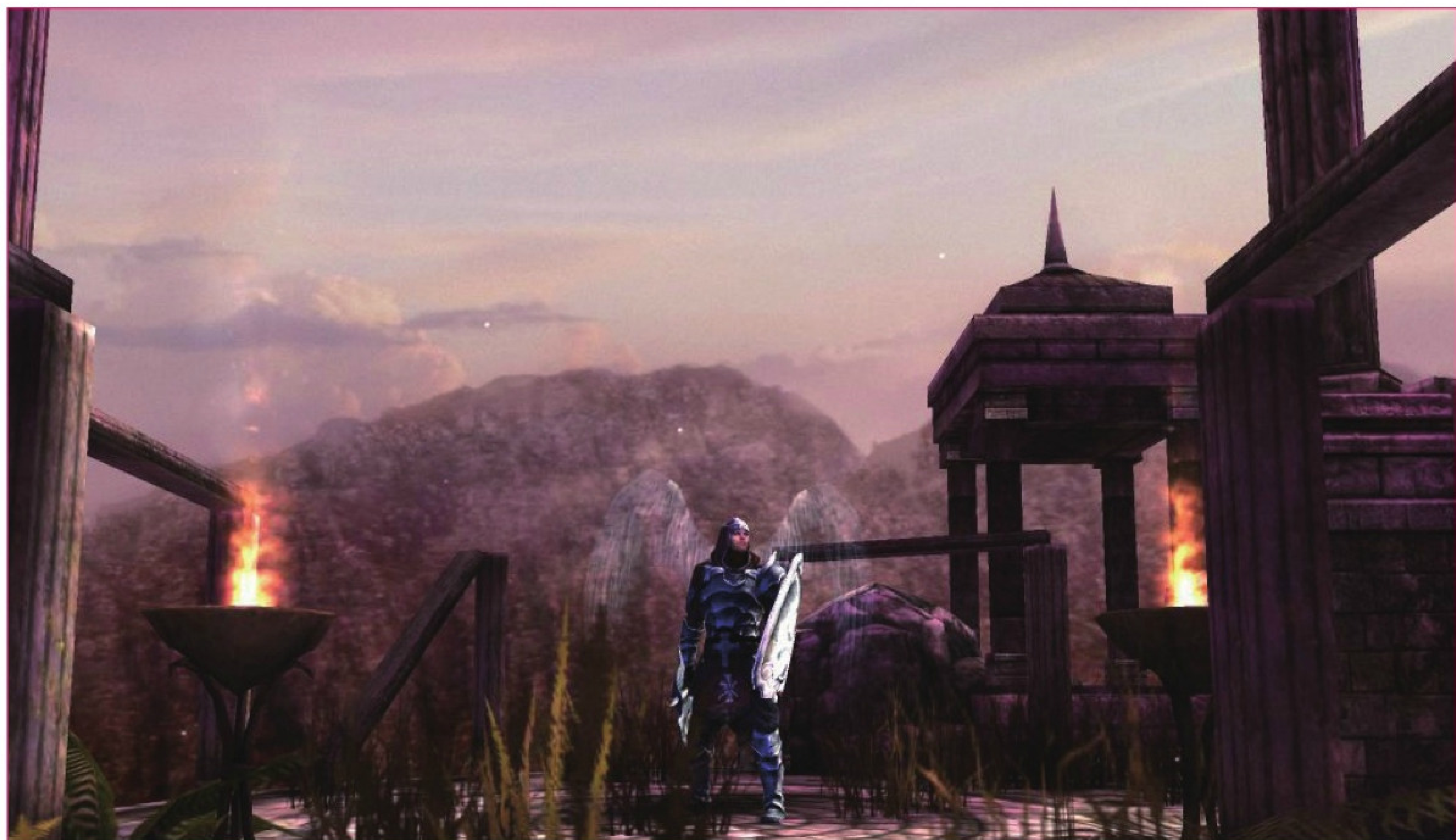


《暗影之刃》是近阶段手游市场一部很难调出毛病的平台类游戏，它堪称革命性的操控解决方案，的确具有相当的启示作用。如果还有什么需要补充的东西，那么赶快放出更具挑战性的关卡，肯定就是忍者迷们共同的呼声了。我们应该看到的是，尽管《水果忍者》还是《暗影之刃》属于两个无论从题材还是游戏内容上看都是风马牛不相及的游戏，但它们各自都完全颠覆了所谓主流电玩玩家对“手游”的负面印象，而唯一的突破口，依然是瞄准了“触控”这个移动游戏的根与本。探索传统游戏方式与触控结合的征途上，的确需要更多的像本作这样的创新型作品。P









《地牢天使》：一根手指横扫魑魅魍魉

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

比较关注移动平台上3D动作游戏的玩家，一般都会知道Unity公司的大名。从Madfinger的《武士》系列到Imangi的《神庙逃亡2》，片头CG里都能看到大大的Unity logo。Unity 3D引擎普适于手游、页游、端游三大平台，甚至成为近年来国产PC单机游戏的新宠——《雨血前传：蜃楼》《轩辕剑6》《凡人修仙传单机版》都采用Unity 3D开发。总之，作为一个“未必最逼真但一般很高效”的图形技术解决方案，Unity 3D这些年的扩张势头尤其迅猛。

然而，id的id Tech引擎有《毁灭战士》和《雷神之锤》，Epic的Unreal引擎有《虚幻》和《虚幻竞技场》，Crytek的Cry Engine引擎有《孤岛危机》……光做幕后不上前台，似乎不足以彰显完美的技术力，或实现更高的盈利。因此，Unity推出了野心勃勃的……不，依然不是研发，而是一整套从技术到资金上的鼓励、帮扶开发者的发行计划。在他们眼中，或许这是一种更加适合移动平台以及自身引擎使用特点的做法？无论如何，Black Tower Studios，这个名不见经传的开发小组，显然是计划的受益者。

《地牢天使》（Archangel）是这座“黑塔”的首秀，它被Unity寄予厚望。Unity Games副总裁Oren Tversky宣称，这款游戏具备3A大作的画面素质，而且在发行计划中属于首发核心。从发布前的截图来看，游戏确实非常让人期待——在被各种跑酷、卡牌、休闲益智游戏填满的App Store里，突然刮过来一股看上去就很硬派的暗黑地牢动作角色扮演风，实在让人感到久违的耳目一新。

然而，甫一上手游戏，许多玩家可能会发现，片头的logo动画还算精致，但是……进入菜单后那些发白发虚的文字是怎么回事？这连带着整个画面都透着一股廉价的工程样品感！说句公道话，这种不





良观感很大程度上来自拙劣到可怕的中文字体，你可以试着在设置菜单里将语言改成英文、日文、韩文……随便什么其他文字都成，你会发现游戏画面观感立刻提升，就连分辨率不适配的错觉也消失了。实际上，在体验过这款游戏之前，我从没想过字体美化能对游戏感受产生如此大的影响。

游戏的剧情是一个天使长在地牢里大杀四方，关键词在于“地牢”——游戏英文名《Archangel》里本没有Dungeon之类的字眼，但在玩了一小时之后，你会发现《地牢天使》这个翻译最为准确，游戏里几乎没有很开阔的场景，你操控的天使长始终在从一个走廊赶到另一个走廊，从一个台阶爬到另一个台阶，这句话概括成5个字就是——场景很单调。好在，单调是一回事，画面是另一回事，作为一款45度俯视视角的游戏，它的光影、粒子、虚化特效实际上比iPad上绝大部分3D游戏好不少，但介于画面无法缩放，细节的更精妙之处恕我无法一一道来。

怀抱着在iPad上体验类似《暗黑破坏神》或《地牢围攻》等ARPG的期待的玩家，准会对《地牢天使》大吃一惊。游戏没有采用虚拟摇杆或方向键，也几乎没有任何虚拟动作键，它是一款真正为触屏量身打造的ARPG——这带来了不少问题，但也能带来某种程度上的惊喜。与大部分PC端鼠标控制移动的ARPG一样，主角的移动通过手指点击任意地点来实现。与绕到烦躁的走廊与台阶场景相对应的是，主角的寻路AI高到不可思议，无论你点多远的位置他总能走到路，你几乎永远不必担心他会卡在哪个拐角。攻击——其实就是释放火球，也通过点击敌人来实现，长按则出现一条瞄准线并蓄力发射大火球——不仅伤害显著提高，且爆炸范围更大。以主角为圆心向任意方向划屏是冲刺，而不以主角为圆心任意方向划屏则是火墙——值得一提的是，这两个法术在触屏上操作的爽快感非常强烈，如果不是冷却时间限制，我恨不得用冲刺来完全替代那僵硬的跑路动作。

不过，爽快感是一回事，操作精度又是另一回事。这款游戏的视角忽高忽低，有的时候视距显得过近，这意味着你会看到硕大的人物，而摸不着或许只是5米外的敌人；有时能变远，但这是你偶尔会懊恼自己的手指为什么不像牙签一样细，本想悄悄移动到敌人身后一个冲刺把他们全部撞下悬崖，却没留神戳到敌人突出来的刀把，一个挠痒痒的小火球飞过去，惊动了所有人……而在面对集群敌人时，常常出现因为点顺手而在目标敌人死去的瞬间多按了一下，于是大天使优哉游哉地走到敌人堆里去的情况。在这个时候你多少也能回味过来，要是能像其他大部分触屏游戏一样两指、三指开合缩放视角，那误操作恐怕要多到让人不可接受的程度。

敌人被你打得满场乱飞，场景破坏也很不错，火球可快可慢，冲锋枪和加农炮两相宜，横扫魑魅魍魉真是充满乐趣……但问题在于，《地牢天使》实际上不存在打击感：因为无论你装备什么武器——外形看上去像武士刀也好，天堂战锤也罢，其作用都是发射火球。更加令人沮丧的是，无论你装备刀、斧头、锤子还是剑，无论你选择什么颜色的斗篷，在游戏里大天使都是一个样子——这款游戏的纸娃娃系统只对内购的“礼服”时装起作用。

游戏的装备系统也相对大部分ARPG有所简化，收集工作基本是随着游戏关卡进程自动进行的，整理装备栏什么的烦人事估计也不宜由触屏来完成。游戏以适合碎片时间的多个短关卡构成，随着游戏进程大天使会解锁更多的能力，据说到后期还包括复活敌人为己所用——我很想看看这个技能是如何对触屏操作优化的，但长时间连续戳屏幕直到第七关，它还是没出现。由于这款游戏中的敌人毫无AI可言，所以我想我需要休息一会儿了……

上一个将硬派的外壳与柔软的触屏核心连接起来的游戏是《无尽之剑》系列，我不太相信有传统动作游戏的爱好者会给它什么好评。以此类推，就个人的感受，我不太倾向对传统ARPG的老玩家推荐这款《地牢天使》，而从触屏设备成长起来的新玩家大可以试试。

平心而论，这款《地牢天使》从始至终只需一根手指就能玩转，蓄力火球、冲刺、火墙等技能的操作乐趣甚至超越传统操作方式，这确实是一项了不起的成就。如果不是因为除画面与触屏操作优化外，其他ARPG元素实在乏善可陈，这款游戏本可以获得更高的评价。对于Black Tower而言，处女秀虽然不完美，但也没搞砸，只要他们不再干一些在硬派与休闲之间首鼠两端的事，我会非常期待《地牢天使》的续作。

当然，个人的期待毕竟只是愿景。《地牢天使》上架一周就打对折促销，这意味着广大玩家显然对硬壳软核的做法不太买账，对于开发组而言，目前最要紧的问题是——Unity爸爸怎么看？ P





《反抗小队》——给XCOM提鞋都不配

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

如果你跟我一样，也是通关了XCOM之后意犹未尽，希望还能在iOS上找到类似CQB战棋游戏；如果你跟我一样，也很喜欢《无主之地》系列的美术风格，那么——就别再浪费时间尝试《反抗小队》（AntiSquad）了，尽管乍一看它长得挺像那么回事。

《AntiSquad》里的缉毒警察们用冲锋枪、狙击枪、手雷以及酸液作战，但这款游戏不存在掩体、压制、侧袭甚至地形概念。冲锋枪的射程是两米，狙击枪远不少，大概多5倍吧。

或许是因为这款3D游戏只能俯视，缺乏其他视角来表现画面，为了避免玩家不停切屏，只好在这方面做出妥协？

但似乎也不太对。在《AntiSquad》里，你要射一个敌人，首先得选定自己人，然后再点击目标，再点回自己人，最后点攻击或技能图标……如果你用的是形似疯缇娜的抽脸警花，那么除了来回程序略繁琐外，其他还好。而如果你用的是神似末底改的狙击手，那么几乎每次都要划屏过去再划屏回来。

但怎么可以不用狙击手呢？

XCOM（主要是Enemy Unknown）打到中晚期，有不少玩家会诟病兵种组合缺乏变化——总是2狙击2突击1重装1支援的阵型。不过这好歹都露了脸，至少大部分时候，玩家不会出现“我要把所有上场队员都换成狙击手”的冲动。





《AntiSquad》这款游戏看似有无数有个性的角色（嗯，记得内购），也有3个角色能同时上场，而且他们之间的技能似乎还存在着配合（比如冲锋枪女酸液群体腐蚀盔甲，然后步枪男接一个手雷），但别庆幸，越往后你会越抱怨：我们的敌人墨西哥毒贩装备如此精良，人数如此众多，当面打他一枪，被反击更疼。而一则我们没有卧底任务，二则他们的犯罪活动明目张胆，人手部署尽收眼底，那么——为什么总部不能多派几个狙击手来？

絮絮叨叨的tutorial掩盖不了《AntiSquad》对新手不友好的事实。作为一款策略战棋游戏，它存在着与《幕府将军的头骨》一样的问题——核心技巧很难寻找。通俗来说，单人战役打了三五场，你可能都没弄明白是什么因素帮助你走向胜利。《幕府将军的头骨》至少有“进攻”和“吃头骨”之间的权衡，而XCOM就更不用说了，其身量和语言障碍

虽然看上去门槛很高，但核心非常容易理解：找好掩体、协同推进、侧翼射击。这《AntiSquad》嘛……不过这么说也不太公允，好像我刚刚才大大称赞了一番狙击手的战斗力？

所以，这款策略游戏的战术核心就是射程？

当然刚刚其实也提到了《AntiSquad》的另一个优点。不同的英文游戏对语言的要求还是有不小区别的，而在iOS上又不好指望什么汉化包。像XCOM那种能用“eliminate”就绝不用“kill”，能用“confer”就绝不用“give”的游戏，门槛确实比《AntiSquad》高不少。《AntiSquad》的剧情当然不如XCOM复杂又耐人寻味，但至少高中毕业的英语水平也能懂个七七八八。

有关这款游戏，我还必须重点吐槽一句：作为一款移动原生的游戏，其触屏操作的便利程度还不及移植过来的XCOM（后者的iOS版在高低视角切换上被人诟病，不过《AntiSquad》因为根本不存在高低地形，自然也不需要解决方案），唯一能让人留下印象的是——敌人死后一定要记得用手指戳戳尸体。

为什么印象深刻？因为我总是忘记这么做。

我不明白为什么不能直接显示击杀奖励，就因为要让敌人也能摸尸体，然后增加“刺激感”么？它让我想起不久前在知乎上看到的一则问答，里头国内某知名卡牌游戏的策划，重点谈了谈开卡形式对玩家体验的影响，但《AntiSquad》显然不在那个范畴里。又或者制作组认为要向《植物大战僵尸》学习，哪里亮了戳哪里，增加些手忙脚乱的刺激？这是回合制战棋啊魂淡！

而且，拜托，戳尸体能得到什么呢？又没什么惊喜，无外乎是金币，或移动点、伤害加成罢了。我在谋害敌人的时候已经把刺激感消费完了，谢谢。

总而言之，在这款游戏里添加这样的设计真是画蛇添足。与其搞这点小花巧，不妨仔考虑考虑游戏的剧情——你们决定将《AntiSquad》做成一款没有地形可言、子弹还没长矛刺得远的游戏，那么为什么不干脆把背景设置到冷兵器或初级热兵器时代呢？几百年前的墨西哥也发生过不少惊天动地的大事儿呢，跟阿兹特克人干架也不影响遍地仙人掌的气氛呀！

如果还有什么比混乱的战术和设计更悲惨，那恐怕就是内购了。内购不仅让消费者，同时也给制作带来不小的困扰，他们在“用心做好游戏”之外，难度调控的工作量恐怕得多上数倍。这款游戏是收费下载的，而之后针对道具、人物的内购完全没法带给我付费冲动。我想它诡异的难度曲线跟内购脱不开关系。

对非战棋游戏的玩家，这游戏自然毫无吸引力——之前提到过，这款游戏的美术风格向《无主之地》看齐。但美术风格只能是加分项，绝不能遮盖基本玩法的不足。而对于热衷战棋的玩家，尤其是如我一样，通关了《XCOM：Enemy Unknown》又等不来《XCOM：Enemy Within》而变得易躁动的，更加不推荐这款游戏。

前段时间的《Joe Devers Lone Wolf》是一款不错的作品，但它是RPG，BulkyPix制作组对小队策略游戏的理解，依然值得打上问号。需要说得再通俗一点么？那就是《AntiSquad》连18块钱的售价都不值，它给XCOM提鞋都不配。

当然，最后想想，《AntiSquad》也不是毫无可标榜之处——我们不玩概率，枪枪必中！P







《共和国》亲手导演“骇客帝国”

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

潜入、骇客、反乌托邦、无孔不入的监视、反体制斗士……这些题材对于欧美科幻游戏的玩家而言都是耳熟能详的元素，看上去十分“大路货”的《共和国》自从玩家进入第一章Exordium的第一分钟开始，便让人赶到了层出不穷的心意：触摸Play按钮，你看到的不是用来渲染世界观，交代剧情背景的过场动画——此时你会产生这样的疑惑：“是谁在我躺在沙发上准备舒舒服服玩把游戏的时候打电话来骚扰我”（iPhone用户尤为明显）。在按下接听按钮之后，引入眼帘的是一张惊恐万状的女人的脸，她的名字叫做Hope。由于接触过“老大哥”的禁书，她被关押在这座当局专门用来修理思想犯的建筑中等待“擦除”。当玩家结束了透过闭路电视和手机摄像头视角进行的过场剧情（用来表现主角的弱势与专制者爪牙们的穷凶极恶）之后，准备操作手无缚鸡之力，连走路都几乎是站不稳的Hope进行这次越狱表演的时候，另一个奇迹出现了：设计师依然将玩家放置在旁观者的地位，你不可能通过虚拟摇杆和动作功能按键（实际上UI上也没有这些滥俗之物的存在）来直接控制主角的行动，但你却拥有比Solid Snake（Snake的前任配音演员David Hayter的确在本作中扮演了一个角色）、Sam Fisher之类老牌潜入明星们还要强大的通天神力——你窃取了这个专制者用来禁锢、监控人民的这个庞大系统的管理员权限，你可以打开门禁设施，进入摄像机来侦察敌情，触发场景内电子设备的运作（用于吸引巡逻兵的注意力）等等，然后用手指点击场景中的一个位置，指引Hope到达这里。我们可以这样说，潜入游戏的主题——猫鼠游戏并不是《共和国》的核心，操作主角在敌人眼皮子底下钻来钻去，这只是最后一道工序。能否无声通过一个戒备森严的场景，是看玩家是否能够体现自身的“技术力”，对场景中的信息设备进行足够充分的互动。

你与Hope之间的联系，是通过她手中的那台iPhone XX（至少看上去像，未来的iPhone并没有加长变薄成“星战”里面光剑的模样儿）来进行的，对场景的干预，则是依靠名为OMNI的系统进行破解，只要有对应的授权等级和电池储备，它就能让玩家在这个数字乌托邦世界中无所不能，只是这两种资源在第一章中是想当缺乏的。除了你与主人公的双线联系以外，还有一位骇客界的老前辈，同时也是反抗组织的领导人兼当局的眼中钉、肉中





刺——自称Cooper的神秘人会以有声短信方式（text-to-speech），与你进行单线联系，向你解释在这个世界生存的一些必要知识。但真正能够帮助女主人公顺利闯关的秘诀，都需要玩家去自主发掘。墙壁的海报、电子邮件、语音日志、笔记等等材料，均需要玩家以监视器变焦放大画面、“黑入”等等技术手段来提取有用的线索。除了密码、高等级门禁卡这样直接与“芝麻开门”有关的关键道具以外，你还能对这个灰色世界的背景有更深刻的认识。特别需要指出的是，你能为Cooper找到的违禁品中，很大一部分都是被“焚化部”封杀的电子游戏——它们实际上就是被包装成老式游戏卡带模样儿的iOS经典游戏，比如《无尽之剑3》。每当入手一个，都可以听到来自Cooper的赞美，而点击道具栏中的这些“高大上”手游，就可以直接转入App Store去购买——只是能花上３０元去玩本作第一章的玩家，恐怕早已经是将这些名作收入囊中了。

从完全客观，而不是用跟随、越肩等等“伪客观”视角来欣赏这出互动新版的“1984”，用间接，而不是直接按下按键的方式来控制主角的行动，这是《共和国》与传统潜入游戏的最大区别之处，这也让秉承传统思路的玩家们产生了许多不适应的地方：视角不会跟随主角的行动而调整，需要玩家在屏幕下方滑动，不断调整监控摄像头的位置，同时在主角移动到场景的边缘位置之后，必须切换到下一个机位，否则就无法控制主角的前进（因为她可以看到路，但身为骇客的你看不到）。再加上玩家每次只能看到场景的一部分，在给主角设置下一个路点的过程中不可能对其他地点的敌人的行动路线了如指掌，因此稍有不慎就可能发生主角与巡逻兵撞个满怀这种情况。只有将自己彻底带入设计师全力营造的“骇客”，而不是一款普通潜入游戏的控制者的角色之后，你才能在这个禁锢世界中发挥得游刃有余。当然，制作组也考虑到了玩家由于固定思维而经常犯下的一些错误，比如在巡逻中的敌人的视线实现即将扫到躲藏在掩体后方的Hope，而此时忙着进行场景互动操作的玩家没有及时发现的时候，她会及时自动调整角度。此外，本作可以算作是潜入类游戏中被发现之后惩罚最小的一款游戏了：被游戏背景描述得穷凶极恶的反动政府，对Hope这个试图越狱逃跑（真是罪上加罪啊！！！）的“重刑犯”居然一不打而不骂，甚至连凶器都不亮出来，哪怕刚才的你用胡椒面将他们呛得几把鼻涕几把眼泪，也仅仅只是在点到为止之后将其押送到最近的牢房。没等卫兵离开，你就可以读者牢门轻轻一点然后故伎重演。我们甚至怀疑这些卫兵实际上就是抵抗组织的卧底——瞧，不少牢房出门就有用来升级OMNI系统的终端设备，还有补充手机能量的“充电宝”，为你接下来的二度尝试彻底排除了客观条件的制约。

《共和国》的AAA级体验，可以让终日叫嚷移动平台上缺乏“硬菜”，全部都是糊弄小孩玩意儿的玩家们闭嘴了。但从开发与市场的角度来说，这也是一款风险性极高的游戏：先前制作组通过KS募集的120万美元，已经全部用于了游戏第一章（共五章）的开发，并且还透支了相当一部分资金，需要靠EP1的销售收入来填补空缺。未来第二章如果依然按照这种模式开发，等KS资金到位，到开发结束，恐怕游戏的热度已经彻底消失了。第一章游戏中附带有售价$14.99的Season Pass购买，说明制作组已经准备从本作就开始从草根玩家阶层寻求融资，但如果承诺区区15美元不到就可以买到接下来的四章内容，则这显然又是一个饮鸠止渴的举动，这款游戏很有可能在既叫好，也叫座的情况下，迎来“太监”式的结局。P





《火箭飞车2》——30块的局限性

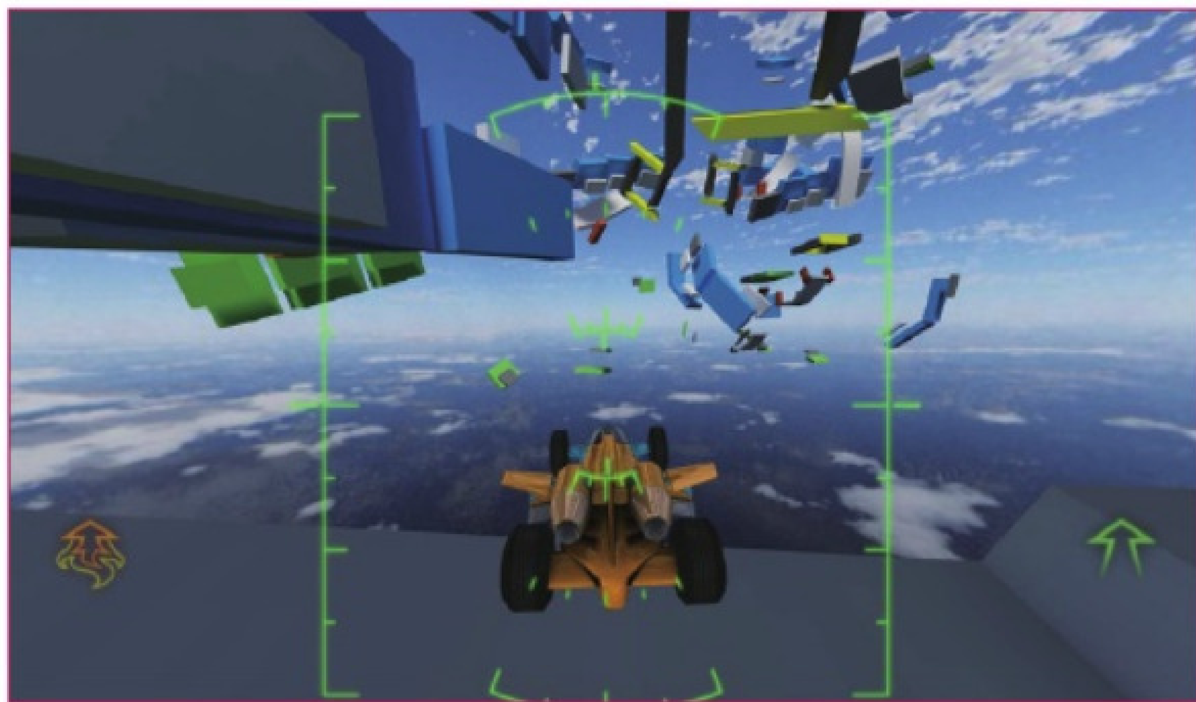
■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

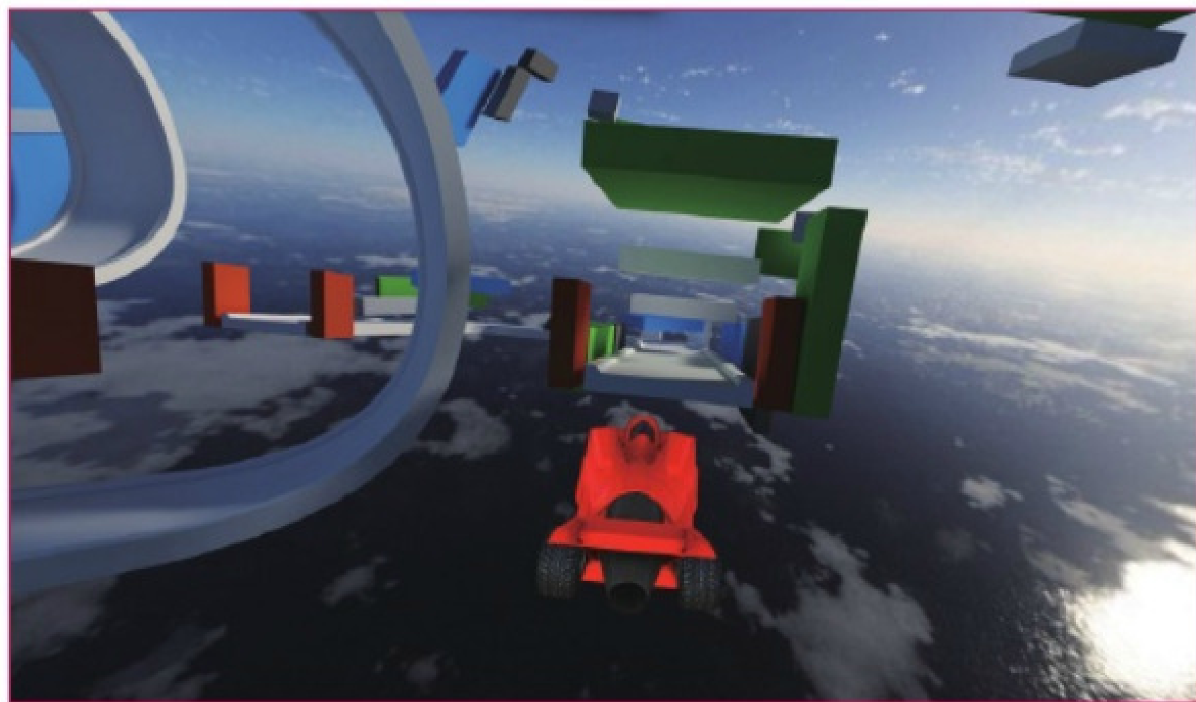
《火箭飞车》（Jet Car Stunts）的初代作品早在2010年就已经问世，然而直到二代推出的这3年时间里，居然没有一款类似概念的作品出现。“三维赛车”的概念并非《火箭飞车》首创，不过对于移动平台而言还是头一遭，也具有相当程度的独创性。

传统的RAC，是在一个向前延伸的二维赛道与其他竞争对手比拼速度，包括“喷火”（液氮）、漂移等系统都是为了这一任务而服务的。而《火箭飞车》系列却将竞速的概念从二维引入至三维，不仅赛道的设计具有类似《盗梦空间》式的反转、折叠、镜像等等特点，更重要的是它引入了变化无穷的立体空间，对驾驶技术提出了相当高的要求。《火箭飞车》系列的做法是将赛道进行碎片化，或者说是将一段完整的赛道原地大卸八块，中间的断层部分，就需要发挥你的想象力才能越过了，这与传统赛道通过弯道、障碍物来增加难度属性的做法截然不同。如果你还在沿用过去的2D思维，那么你的赛车永远也只能受一种力——地吸引力的牵引了。

初代的设定当然延续到了《火箭飞车2》里。一进入游戏，你就能看到标志性的一幕——一个带有水平仪、倾角仪的HUD大大咧咧地出现在屏幕正中，看上去与常规RAC相去甚远——这难道不是模拟飞行游戏么？你的感觉很准——在游戏中，各路火箭飞车屁股上绑着的那枚会喷火的扫把，与在RAC游戏中司空见惯的NO2加速没有半毛钱的关系，虽然它也可以用来增加赛车的动力，但本意并不在此，而是让赛车能够在越过那些“断层”的时候拥有更强的滞空能力。

不过，即便是终极车辆，想按住加速键和喷火键不放就直接飞越最常见的赛道缺口，也是不可能的，这需要玩家在车辆滞空过程中进行正确的操作。在飞行距离不够的时候，需要将iOS设备后倾，增





大赛车在飞行过程中的仰角，从而让飞行的抛物线在火箭助推的帮助下变得更大。有时你已经成功飞跃了天堑，但由于动力过足，肯定要与迎面而来的建筑物（如门梁、桥面）亲密接触的时候，就需要使用刹车（空中踩下刹车用于打开减速板，与战斗机的"空刹"非常类似）进行减速。无论飞越成功与否，起飞前，落地后所选取的角度和姿态控制都相当关键，否则你的飞车就会像航母降落失败的战斗机那样一头栽倒海里，或者在飞行甲板上摔得四脚朝天，甚至是粉身碎骨……

正是因为这种独到的玩法，True Axis小组将本作的游戏类型定义为Racing Platformer（平台竞速）——它的本质，的确是一个以赛车为主角的平台冒险游戏，甚至在自由模式中可以玩出滑板游戏的味道来。陀螺仪是智能便携设备与游戏主机，以及上一代高性能掌机在硬件上的最大区别，《火箭飞车》恰恰将其重力感应功能与游戏方式完美结合，从而创造出了妙趣横生的三维竞速体验。初代《火箭飞车》的评价不俗，2代发售前有不少媒体预热，发售后在App Store首页推荐多日，也算热作一列，国外不少媒体诸如Toucharcade更是给出了5星的满分评价。

然而，叫好的背后，却是市场的一泻千里。《火箭飞车2》发售不足一月，迅速从App Store下载榜前列跌至1000名开外，怎一个惨字得了。过高的难度，是《火箭飞车2》的表面问题。就像官方描述中特别提到的"WARNING: This game will challenge you"，这的确是一部充满挑战性的游戏。但"挑战性"只有在设计师精确的拿捏之下，才可以成为游戏的卖点。比如《愤怒的小鸟》的中后期关卡通常需要两位数的尝试，有时还要祭出视频通关大法才能顺利通过，但完全不影响玩家们在一次又一次的失败之后依然乐此不疲。但到了《火箭飞车2》里，由于玩家驾驶的赛车始终处于高速运动，环境变量始终不可控的，再加上车体在浮空之后能够给予的干预实在是太少，一次又一次失败所产生的沮丧情绪迟早会把玩家击垮。这种挫败感和怒鸟那种轻描淡写的失败截然不同，怒鸟的静止场景和有限的弹弓数量，可以让玩家毫无代价地重玩，而《火箭飞车2》的两个Checkpoint之间往往有数个难关。玩家经常好不容易飞跃前面几个天堑，结果因为低级失误倒在了Checkpoint前面。玩家即便背版整个赛道，想在50+的Retry数之后找到窍门，然后一次通过同时摘得金牌，还需要很大的运气成分。

隐藏在过高难度背后的，是贫乏的游戏内容。创意可以横空出世，但充实的内容需要实打实的开发投入，而这是移动游戏最欠缺的，《火箭飞车》这种热门品牌也不例外。2代以免费的形式放出，默认开放几个初级赛道，玩家一次性花费30元可以购买所有赛道外加编辑器。30块在移动游戏里不算低价，但用在这种需要大量策划（赛道）和美术资源（场景）的竞速游戏中，只能意味着"粗制滥造"，很不幸的是，《火箭飞车2》的赛道又出奇地多，平均到每个赛道上面的设计成本就更是本少之又少了。

于是，在进入游戏中期以后，赛道便陷入了传统平台跑酷游戏的窠臼，只是一味的增加赛道的断层数量和空中障碍物，完全看不到任何"赛道设计"可言。到后来甚至在大量的视觉干扰（云层、山脉）中让你根本就找不到赛道在哪里，只有反复的试错才能将游戏进行下去。此时，"踮一踮脚就能够着"的挑战乐趣，很快就会被"花钱买罪受"的沮丧感所代替。

《火箭飞车2》难免让我想起曾经PSP平台上的《爆冲赛车》（GripShift），同为平台竞速，《爆冲赛车》默默无闻，在掌机上连个二线作品都算不上，但游戏本身的质量却是《火箭飞车2》拍马都不及的，无他，售价在那里摆着。一款PSP游戏标准售价是39.99美元，当年折合人名币300左右，顶10个《火箭飞车2》。所以，你能在《爆冲赛车》里看到恢弘壮丽，大起大落、惊险刺激、挑战性十足又思路清晰的赛道，而到了《火箭飞车2》里，便只能对着一堆说好听点叫抽象后现代说难听点叫糊弄事的色块犯嘀咕，这你妹的赛道在哪呢？简直是混账！

但这就是30块的极限了，你用这个价买来了一个不错的创意，还有一个能兼顾驾驶和飞行的引擎，便不会剩下什么闲钱给所谓的赛道设计，除非这是一款像"怒鸟·滚"那样的流水线F2P游戏。《火箭飞车2》也再一次证明，移动游戏从来都不缺创意，缺的是实打实的内容。恐怕只有当这个平台少一些"啥？一个游戏要卖60块？"的声音，这种局面才会改观。P







《双截龙》——手柄的归手柄，触屏的归触屏

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

作为几乎同一时代的产物，《双截龙》系列在国内的受众群可能不及“街霸”或《恐龙快打》那么广泛，但作为一款受李小龙武打电影风格影响的游戏，它从不缺乏死忠。游戏主角是经营武术道场的比利、吉米兄弟俩（他们都姓李），剧情则围绕跟黑帮对抗、英雄救美（复仇）以及满世界抢宝石展开——一如那个时代诸多武打片的主旋律。

《双截龙》初代街机版推出于1987年，之后又于1988年、1990年陆续推出了2代、3代；它在任天堂红白机上发售的版本，正赶上了大陆上世纪90年代初期山寨FC（到90年代中期则更新为“学习机”）近乎病毒式传播的热销；此外，1995年《双截龙》还在街机上推出了格斗对战版，无论是一线城市还是三四线县乡的街机厅，它都有着不低的装机率。于是“双截龙”三个字更进一步根植在很多人的记忆中。

以上虽然追述了不少往事，但《双截龙》的名号对于目前的主流玩家而言，还是太过古老。它的开发公司TECHNOS不像SNK、CAPCOM一样越升越高，直到成为游戏史上耀眼的星，而前年由Wayforward制作组操刀在主流游戏机平台上推出的复刻版《双截龙：霓虹》，也并未取得预期的成功。因此，当 DotEmu 最近在iOS上推出《双截龙》街机复刻版时，玩家及业界的冷淡也算是在意料之中了。

我们通常所指的《双截龙》虽然是横版过关游戏，但其动作花样完全不比早期对战格斗游戏少。且不说直拳鞭腿膝撞肘击头槌统统都有，就连飞身侧踹、旋风腿、揪头发砸后脑、蹬墙反踹也都只能算是常规动作，而且每一代“双截龙”都少不了酒瓶、匕首、链锁、棒球棍等凶器。总而言之，即使是使用红白机、街机的手柄、摇杆，玩家在操作上都不会感到太轻





松，何况现在是点划触屏。似乎从一开始，这次移植就带着浓浓的“致敬”——甚至是为致敬而致敬的气息。

然而，在实际打通三代作品（此次移植将街机上1、2、3代一口气都复刻了过来）……的前两关后，我发现“为致敬而致敬”的猜测未必公允。这套复刻的第2代和第3代基本处于“不可玩”的档次，但第1代可玩性还不错。与此前的街机移植游戏《拳皇97》《合金弹头》一样，游戏采用虚拟摇杆和按钮操控，这当然不会带给老玩家多好的体验，但跟SNK的潦草、顽固相比，DotEmu 还是值得称赞的，至少《双截龙》移动版跟《灵魂能力》iOS版一样，可自行设定虚拟键位在触屏上的位置。同等难度下，《双截龙》系列中的敌人在攻击主动性上比《三国无双》之流高出太多，这些小喽啰刚从右侧现身，立刻就会试图用酒瓶在你脑袋上磕一下，或索性一个飞踹从这头铲到那头。视野被自己的手指频繁遮挡，其后果简直不堪设想。

移动版《双截龙2》“不可玩”的主要原因在于节奏太快，这在街机上不一定是缺点，但在触屏上瞬间让游戏体验降到冰点——2代移植版中主角出腿的默认动作是后踹，这意味着什么呢？意味着你得背对敌人才能踹他。《双截龙》是一款主角被碰一下就捂着肚子硬直的游戏，而眼睛不看虚拟摇杆，左右转向都很难精确操作，这段延迟足够主角被殴打成虾米了。移动版《双截龙3》“不可玩”的原因则相当可笑——画面帧数实在太可怜了，作为一款几乎要数帧的动作游戏，卡顿延迟足够毁掉一切。

关于《双截龙3》倒是有一则笑谈，以现在的眼光看，它或许是最早加入“内购”系统的电子游戏之一。与前两代不同，3代的武器不能从敌人手里抢，而要在每关开始前的商店买，而购买方式是——投币。难怪街机版《双截龙3》在国内几乎被遗忘，影响力完全不能与2代、格斗版以及FC版相提并论。

在触屏设备上，稍微硬核些的移植格斗游戏，在操作体验上最大的追求就是“及格”，开发商多少做出了一些努力——至少他们设置了两种游戏模式和3种难度级别，而在“移动版”难度下，《双截龙》1代已经可以打得有声有色，像我这种略通格斗之道的人已经能不死一条命打完第一关了。由于我没在身边找到第二个想找虐的资深玩家，所以游戏提供的蓝牙多人模式还没尝试。想来《双截龙》本就是属于一群小伙伴的游戏，多人游戏应对体验有所增益。值得关注的是，开发商还在App Store里重点强调了一句：“手柄支持——很快将支持大多数iOS控制器”。我完全理解他们对不得不加入“很快将”3个字的怨念，也非常相信他们对外设接口开发的诚意，只可惜，无论是罗技、三星还是Gameloft，它们已推出的外设都踩响了“死贵”和“兼容差”两颗地雷，属于一发布就数着日子等死的产品。理想的手柄今年不会来，明年也不一定会来。

触屏设备上是否完全没有CU向格斗游戏的生存空间？答案并不确定，但现实并不乐观。就移植游戏而言，无论是这次的《双截龙》，还是此前曾提到的《灵魂能力》，只要不是从没在手机平板之外玩过游戏的人，触屏操控再怎么优化都很难及格，而外设是目前技术水平下的唯一出路。就原生触屏格斗游戏而言，划屏、多点触控又经常将格斗变成了QTE（如 Combo Crew），看来看去，恐怕只有 Shadow Fight 2 展现出一些有益的探索 —— 但也只是探索而已。革命尚未成功，甚至还未开始，而在此之前，当我们谈到格斗游戏，还是让手柄的归手柄，触屏的归触屏为好。P





《蜥蜴国王之岛》旧式游戏书复兴？

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

时至今日，《蜥蜴国王之岛》这本书最终章里的场景，我依然历历在目，尽管距离第一次阅读已经过去近30年了。它深深地镌刻在一个10岁儿童的脑海里，因为在那个时候，它看上去是那么惊悚却又吸引人。因此到今天我都非常确定，对于在iPad上重新回顾那些诡谲的故事，我感到无比期待。

作为一款电子书游戏，你会在阅读文字段落上花去大部分时间，然后在特定的有着一系列选择的情节点上做出自己的决定。通过这种方式，你可以构建出符合自己构想的体验：有时会卷入一场战斗，有时则是鉴定你三种属性中的一种。它们的判定均基于掷骰子。

就如标题所示，剧情中你来到了一座热带小岛，在这里，一个疯狂的蜥蜴人对当地居民实施奴隶制恐怖统治。

这是一个经典的奇幻故事模式——就好像很多男孩子都接触过的，那种教科书式探险故事。你会与恐龙和巨蟹作战，与披着羽毛的萨满交流，并在无人踪迹的丛林、热气腾腾的沼泽里探险。

所有的东西都像是被扔进了食人族的大锅，咕嘟咕嘟地冒着泡。从现在的阅读口味来看，它显得有些笨拙、粗糙，甚至会引起不适。但它依然是个非常引人入胜的故事。

探险中的元素简单直接。在早期的探险幻想游戏书中，技巧、陷阱和谜题都很少。的确，在这个系列中，我也很难回忆起经历过哪些热战烈战超激战，

我的回忆在很大程度上是对的，虽然有些怪兽是比预期的更棘手，但作为一本书，我发现以下事实相当容易令人失望：作弊太容易了，只要提前翻看后面即可。

然而在iOS上，这种现象不复存在——至少作弊不再轻而易举。在游戏开始时你可以选择三种难度，尽管有书签加入，但它只针对阅读过的前文。你需要不停地按触屏上的按钮翻页来触发情节，它很大程度上提高了作弊成本——你没法轻易地翻到最后一页。在解锁新的图集和奖励时，那种快感是珍贵的。

因此事实是，游戏书这种旧娱乐形式几乎天然适合新的电子的移动平台。它激励你反复尝试不同的选项，来领略不同路上的风景，并发掘故事的真相。有这样一个大杂烩式的经典丛林探险故事，想要将全部成就都收集全也是一个不小的挑战。

为了增加气氛，游戏书做出了相当精彩的配乐，其混合了新的混成音效和经典的丛林背景音。书页特效也变得更加精美，原画师也给它们添加了色彩。你可以将这些音画增强效果关掉，专注欣赏经典，不过我发现它们的存在的确很为阅读体验增色。

《蜥蜴国王之岛》最初创作于1984年，用现在的奇幻作品标准衡量，它显得笨拙而粗糙，但毫无疑问它将带来一次绝佳的怀旧之旅。在一堆滥俗世故的奇幻作品中，它让我们记起了本源的快乐——这些基于探险的原始刺激，如今常常被淹没在我们想要评判和解释一切事物的膨胀欲望中。此外，任何能让你跟骑着恐龙的蜥蜴人作战的故事，都值得竖起两个大拇指夸赞。



炼药技能是《梦想世界》中七大生产技能之一，全称“中药医理”。在游戏中不管是PK、打怪、做任务、修炼等，很多地方都有可能需要一些药物。因此，炼药技能在游戏中也颇受玩家青睐。炼出来的药满足自己的需求的同时，一些多余的还可以拿去卖给其他玩家，小赚一笔。那么下边就跟大家讲一下如何炼药吧。

炼药技能 决定品质

首先，想要炼药我们就必须先到明月城或者师道殿找NPC“生活技能教师”学习“中药医理”的生产技能。学习生活技能需要消耗一定的经验和金币，等级越高，所需要的经验和金币也越高。当然，炼药技能的等级越高，炼出来的药品的品质也越高。


■技能-中药医理

炼药材料 多种多样

接着是炼药的材料。炼药的材料并不是在药店买，而是要到明月城的“药材商人”或者“交易中心”处买。药材有寒、热、温、凉、平5种属性。用不同属性的药材炼药，可能会得到不同的药物。


■炼药过程

炼药过程 紧张刺激


■炼药过程

当“中医药理”的等级到达20级之后，就可以点击菜单栏中的“操作-炼药”打开炼药界面消耗一定的活力进行炼药。每次炼药都需要3种不同的药材，每种药材不超过10个，不过建议至少要放2个以上炼出品质好点的药的概率会高一些。

炼药过程是一个紧张刺激的过程，因为每次炼出来的药都有可能是不同的，有时候可能会是没多大价值的“金疮药”，有时候也有可能是价值连城的“九转还魂丹”。有时运气好，可能连出好几个高品质的药；有时运气背，可能什么好东西也没炼出来。正是因为这种风险的存在，使得炼药过程变得相当刺激。

有些人喜欢炼药的原因并不是在乎炼出来的药能赚多少钱，而是想体验炼药时的那种快感。

炼药配方 提高成功率

有时候，我们在炼药时运气好的话会领悟到一些炼药配方。根据领悟到的配方放置药材进行炼药就有较大的机会得到相对应的药。不过据我所知，配方只是适合自己炼药用，也就是说，就算别人按照你这个配方的配置药材炼药的话，也跟平时炼药一样，是没有那个效果的。所以，配方还是要靠自己平时多炼药才有机会领悟啦，每个人最多可以领悟6个配方哦。


■配方炼药

如何提高炼药收益?

炼药存在一定的风险与不确定性。挺多玩家也孜孜不倦的在研究如何才能提高炼药的成功率，以及总体收益（即花费多少实力赚多少钱）。主要还是，炼药的时候药材放适量就好了，太少了的话炼出好药的概率肯定是很低的；放太多了的话虽然炼出好药的概率会大大提升，但是花费的钱又太多。再此，我建议大概用5个左右的药材炼制比较适合，具体数量大家可以在炼药的过程中自己把握。

其实每个人的炼药经验都有所不同，炼药正真的乐趣在于自己不停的摸索过程。失败的失落与成功的成就感交夹，那种感觉只可意会不可言传！除了炼药之外，《梦想世界》中其他的生产工艺也各有特色，建议大家都可以去试试哦。P



游戏蜗牛

拿下牌照，蜗牛要做最好的“手游虚拟运营商”

1月29日，工信部发放第二批虚拟运营商牌照，苏州蜗牛数字科技股份有限公司（简称“蜗牛”）榜上有名。蜗牛表示，作为获得牌照的唯一一家游戏公司，将主打游戏概念，定位“手游虚拟运营商”。

相关人士分析蜗牛能拿下牌照，或与其植根游戏行业13年的丰富经验有着密切关系。一方面有过硬的自研技术，可以保证虚拟运营商相关技术层面的顺利对接，另一方面蜗牛用户过亿，这些忠诚玩家将是蜗牛品牌系列产品的首要消费群体。

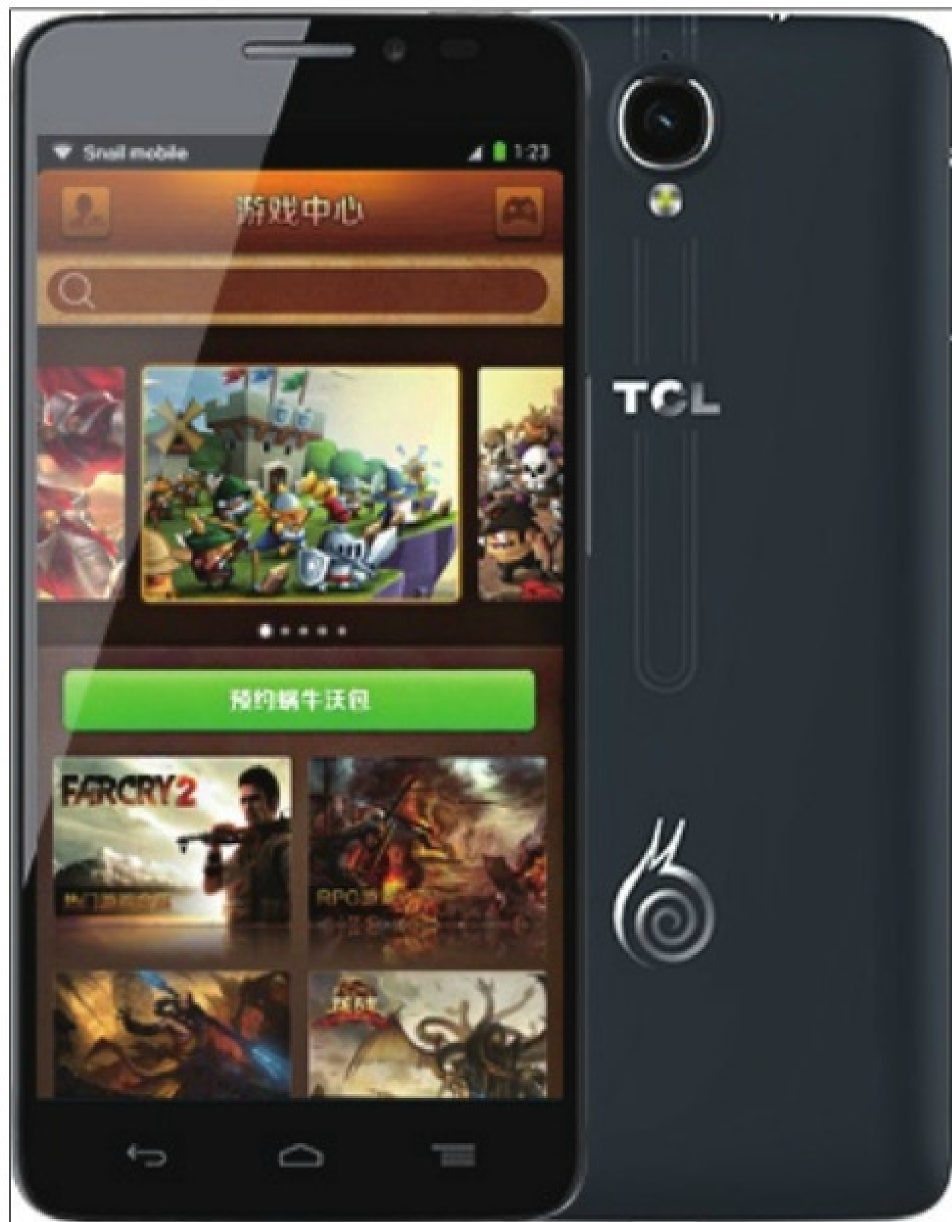
据蜗牛相关负责人透露，蜗牛会结合现有优势业务，把重点放在手游以及相关服务上，努力打造最好的“手游虚拟运营商”。据悉，为了打造最好的“手游虚拟运营商”，蜗牛将在软硬件等多个方面推出独创的产品和服务。

相关负责人介绍2014年蜗牛移动的重点工作之一就是要力推具有虚拟运营商基因的游戏平台——“蜗牛移动游戏商店”（简称“蜗牛平台”）。

该平台除了将汇聚国内外最优秀的手游外，其最大的优势在于，用户从蜗牛商店里下载和体验手游可以享受流量免费特权。据悉，蜗牛移动已经与中国联通展开了相关合作，即将推出“蜗牛沃包”，这是双方联手推出的手游专属流量产品，为用户提供免费的游戏流量，这也是中国联通迄今唯一的全国定向游戏流量包。用户只要开通蜗牛沃包，就可以在蜗牛商店享受流量免费特权。未来蜗牛还将推出自己的170号段，给用户提供更多的流量产品及服务。

目前，“蜗牛商店”招商工作也在积极开展中。不久前，蜗牛CEO石海在武汉举行的2013游戏产业年会上，对外率先宣布了蜗牛商店的分成比例，要让开发者拿到70%的分成。目前已经由近50余家手游企业基本达成了合作意向，首批十余款产品即将上线。据了解，蜗牛商店也是国内首个将3:7分成的概念付诸于实际的手游渠道商。

硬件方面，为了给用户带来极致畅爽的游戏体验，蜗牛将利用自身在互联网及手游领域的多年积累，和硬件厂商携手，研发出最适于玩游戏的“游戏定制手机”。日前，蜗牛已经与国内硬件巨头TCL携手推出了首款蜗牛特色定制手机，同时也是全球首款真八核手机idol X+。作为一款“为游戏而生”的智能手机，idol X+搭载了真八核处理器MT6592，同时采用了1080P?的5吋高清大屏和专业耳放系统；在确保游戏体验流畅的同时，其画质、音效等也堪称完美。首批5000台手机春节前全部售罄，获得广大展望未来的发展，蜗牛相关负责人认为，需要“靠占领产业链的更多环节来取得空间”，从而推进蜗牛软硬件一体化的发展。业内人士也分析指出，目前的虚拟运营商中，有互联网思维和基因的，也就三家，阿里、蜗牛、还有京东。蜗牛凭借“手游虚拟运营商”的独特定位，或将开辟出新的蓝海市场。P





■蜗牛与国内硬件巨头TCL携手推出了首款蜗牛特色定制手机idol X+

触乐
chuapp.com
掌上娱乐的第一选择
电脑游戏新干线
2014年2月合刊



国内统一刊号 CN45-1304/TP